INTRODUZIONE
Grazie per aver scelto ANALOG FOUR. Si tratta di un sintetizzatore analogico con controllo digitale, e, tra le tante cose, il celebre step sequencer Elektron. La combinazione innovativa di tecnologie moderne e di metodi collaudati e affidabili di generazione del suono vi permetterà di sperimentare il regno analogico nella sua pienezza. Per sfruttare al massimo la macchina, vi consigliamo di leggere attentamente questo manuale. Video tutorial, disponibili sul sito Elektron. Essi coprono le basi di A4 e sono un ottimo complemento a questo documento.

CONVENZIONI IN QUESTO MANUALE
In questo manuale abbiamo utilizzato alcune convenzioni. Esse sono elencate di seguito: I pulsanti sono scritti in maiuscolo. Per esempio, "il pulsante FUNCTION contrassegnato sul pannello principale è scritto FUNCTION.
I nomi dei menu sono scritti in maiuscolo. Il menù OSC 1 è un esempio.
I nomi dei parametri e di alcune opzioni di menù soggette a settaggi sono scritti maiuscolo. VOL per esempio.
Il maiuscolo viene utilizzato per le alternative di impostazione dei parametri, ad esempio OFF, e per alcune impostazioni del menu, come LEGATO.
I messaggi visibili sullo schermo sono scritti in maiuscolo con le virgolette. Come questa, "BANK A: CHOOSE PTN".
Anche i knob sono scritti in maiuscolo, grassetto, corsivo. Per esempio, il "livello" manopola è scritto LEVEL. Indicatori LED, come il LED di registrazione vengono scritte <RECORD>. I seguenti simboli vengono utilizzati in tutto il manuale:

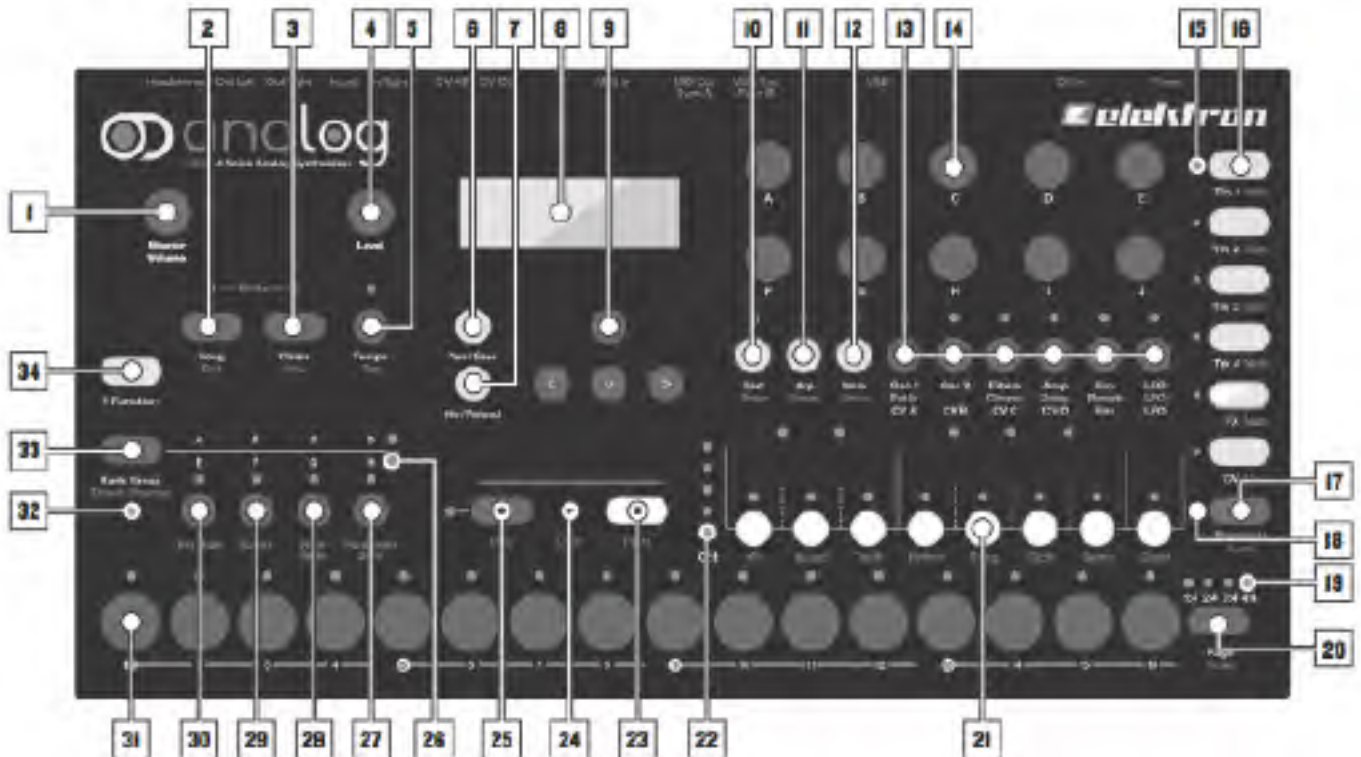
Questo simbolo indica informazioni alle quali è necessario prestare attenzione.

Ciò indica un suggerimento che potrebbe rendere più facile l'interazione con ANALOG 4.

Questo simbolo non viene utilizzato ma mostra un buon orecchio.

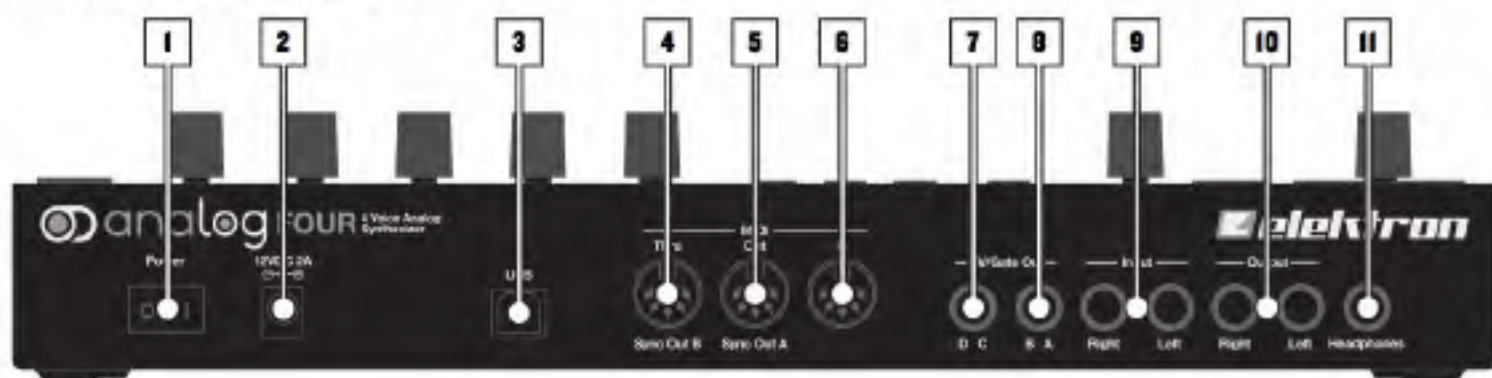
BACKGROUND DI ANALOG FOUR

Alcune cose non vanno mai fuori moda . Esse sembrano possedere una qualità senza tempo interiore, una caratteristica oggettiva che le distingue dal resto. Le fa risaltare . Esse possono essere trovate in tutti i campi dell'attività umana, nel corso della storia. Dalla scienza all'arte, alla letteratura per l'architettura, dalla fotografia al teatro - opere d'arte che incarnano l'essenza di queste espressioni si trovano ovunque. Ciò avviene , naturalmente, anche all'interno del dominio del suono.

Fare e modellare il suono utilizzando circuiti analogici risale a molto indietro nel tempo . Inizialmente utilizzati in composizioni risalenti ai primi decenni del 20 ° secolo , i circuiti analogici sono stati diffusi nel 1960 grazie ad artisti come Wendy Carlos . Oggi, essi sono spesso emulati da hardware e software. La loro eredità è impressionante. Il suono analogico e il timbro è diventato sinonimo di suoni accattivanti. Il suono analogico è un suono irregolare , mai uguale. Come il poeta francese Baudelaire ha osservato : " Irregolarità, in altre parole l'imprevisto, la sorpresa, sono essenziali per la bellezza". (Intimate Journals , 1930) .
Noi di Elektron dobbiamo molto all'analogico e alla tecnologia . E'nel nostro sangue. Sidstation, il nostro primo prodotto, caratterizzato da un filtro analogico che è stato decisivo nel generare il suono unico del synth. Con analog four torniamo , in un certo senso , da dove siamo partiti . Solo che questa volta portiamo la conoscenza e l'esperienza acquisita dallo sviluppo di strumenti come il Machinedrum , Monomachine e Octatrack . Il risultato, possiamo affermare con fiducia , è il migliore dei due mondi . Suono analogico ricco, caldo, combinato con l'accuratezza e la precisione del controllo digitale . Questo rende il A4 un ottimo partner sia in live che in studio.
Analog Four è il nostro orgoglioso contributo alla storia degli strumenti analogici . Godetevi la potenza del vero hardware , il team di Elektron.
Buona Lettura.
Piccolo consiglio (leggete bene ogni passaggio e provatelo su macchina).
----

1. MASTER VOLUME regola il volume del main output e delle cuffie.
2. [SONG MODE] attiva e disattiva la modalità song.
3. [CHAIN MODE] attiva e disattiva la modalità chain (catena).
4. LEVEL regola il volume generale della traccia attiva. Utilizzato anche per scorrere nei menu e impostare diversi valori dei parametri da modificare.
5. TEMPO attiva il menù TEMPO, (premendo FUNCTION + TEMPO) si accede alla modalità che permette il TAP del tempo, nel caso vogliate sincronizzare la macchina ad un dato beat.
6. [YES/SAVE] serve ad entrare nei sotto menù, per confermare e salvare le scelte operative.
7. [NO/RELOAD] serve ad uscire da un menù attivo e tornare indietro di uno step (passo).
8. LCD (schermo operativo lcd).
9. [ARROW] tasti freccia (sù, giù, destra, sinistra,) tasti per la navigazione dei vari menù.
10. [PERFORMANCE] tasto col quale si accede alla modalità PERFORMANCE. (settaggi globali per utilizzo live).
11. [ARP] questo tasto serve ad attivare i controlli di arpeggiatore della traccia attiva.
12. [NOTE] questo tasto serve ad attivare i settaggi di NOTA della traccia attiva.
13. [PARAMETER] i tasti parametro, attivano varie funzioni di editing sulla traccia attiva. le serigrafie scritte in bianco si riferiscono alle pagine delle 4 tracce SYNTH. Le serigrafie in grigio, sono relative agli effetti, le ultime sempre in bianco, sono relative ai controlli CV della traccia attiva. Una seconda pressione del tasto PARAMETER, ci farà accedere alla pagina dei parametri secondari.
14. DATA ENTRY knobs, servono a settare, regolare, il valore di parametro.
15. < TRACK LED> I led indicano la traccia attiva o muta.
16. I tasti [TRACK] selezionano la traccia attiva. Sono disponibili: 4 tracce SYNTH, una traccia FX, una traccia CV. Piccolo trucco, premendo il tasto [FUNCTION]+il tasto [TRACK] possiamo “mutare”, rendere silenziosa la traccia. Funzione comoda per un approccio live.
17. [TRANSPOSE] funzione che permette di trasporre di ottave la mini tastiera e il trig delle note.
18. <TRANSPOSE> led, indica se la funzionalità di transpose lock (blocco trasposizione) è attiva o disattiva.
19. < PATTERN PAGE> led indica la quantità di pagine da cui è formato il pattern (16-32-48- 64) step e quale pagina di pattern sta venendo suonata. Il LED attivo lampeggiante indica la pagina di pattern che sta suonando in quel dato momento.
20. [PAGE] seleziona la pagina attiva di pattern, nella modalità GRID RECORDING (registrazione a griglia o a step). La pagina di pattern attiva è indicata dai 4 LED sopra il tasto. La funzione secondaria, ci permette di accedere allo SCALE menù. (modalità nella quel possiamo intervenire sull’editing di durata del pattern).
21. [KEYBOARD] i tasti KEYBOARD sono utilizzati per suonare direttamente o per assegnare ad un dato TRIG il valore di NOTA. Il primo tasto è chiamato C1, le funzione secondarie, di KEYBOARD C1, attraverso KEYBOARD C2 ecc.. sono KIT; SOUND; TRACK; PATTERN; SONG; CLICK; SWING e GLOBAL MENU rispettivamente.
22. < OCTAVE LED> indicano l’ottava di trasposizione dei tasti della KEYBOARD (tastiera).
23. [STOP] ferma il playback. In funzione secondaria, consente operazione PASTE (incollare).
24. [PLAY] avvia il playback del sequencer. In funzione secondaria, consente operazione CLEAR (cancellare).
25. [RECORD] attiva o disattiva la modalità di registrazione GRID RECORDING (registrazione a step o griglia). Possiamo attivare la modalità di registrazione LIVE, premendo [PLAY] e, contemporaneamente [REC] nel seguente ordine: prima REC poi PLAY, noteremo il LED a fianco al tasto REC lampeggiare, in questa modalità saremo abilitati a immettere valori in realtime ... sia note che modifica parametri.
26. <BANK GROUP> i led indicano quale gruppo BANK di pattern è utilizzato. Se il gruppo A_D o il gruppo E_H.

27. [BANK GROUP], questo tasto ci permette di accedere ai vari bank dei pattern (ho deciso di unificare i vari BANK in unica voce BANK GROUP.

28. [TRIG] tasti trig sono usati per inserire valori trig nel sequencer. Sono anche utilizzati per la scelta dei pattern, premendo prima il tasto FUNCTION poi il tasto TRIG.
29. <PATTERN MODE > led, indicano il tipo di pattern scelto (sequential) OFF, (direct start) ROSSO, (direct jump) VERDE.
30. [BANK GROUP] selezionano i bank group attivi. (A-D / E- H) la funzione secondaria, ci permette di entrare in differenti modalità pattern.
31. [FUNCTION] premere e tenere premuto per accedere a funzioni secondarie per alcuni degli altri tasti. Le funzioni secondarie sono generalmente indicate con serigrafie a pannello di colore ROSSO.

REAR CONNECTORS

LE CONNESSIONI POSTERIORI DI ANALOG FOUR:

1 interruttore on off.
2 ingresso per alimentatore 12 V DC
3 connessione usb 2 ad alta velocità
4 midi thru
5 midi out
6 midi in
7 CV outputs C e D
8 CV outputs A e B
9 Ingressi per sorgenti esterne audio in LR
10 Uscita Main (uscita generale o master) audio LR
11 uscita cuffie

Attenzione utilizzate solo il PSU-3 con il vostro ANALOG 4.
Si può, utilizzando un cavo di alimentazione appropriato, utilizzare in tutto il mondo senza la necessità di convertitori di tensione. Utilizzando il tipo sbagliato di adattatore si può danneggiare l'unità. I danni causati dall'uso di alimentazione impropria non sono coperti da garanzia. Per i

dettagli circa l'alimentazione di ANALOG 4, si prega di consultare la sezione "Informazioni tecniche" a pagina 71.

ACCESSORI PER ANALOG 4

KIT PER MONTAGGIO A RACK
In caso di montaggio a rack, A4 occupa quattro unità di altezza, più spazio aggiuntivo, di solito circa 1 U, che è necessario per ospitare i cavi collegati all'unità. 1 Unità di spazio rack vuoto sotto A4 è consigliata per la ventilazione.
Quando si monta il kit rack, assicurarsi che si disponga di un cacciavite a croce della giusta misura. Utilizzare le viti di dimensioni mm M3x6 in dotazione per fissare su rack console, su ogni lato dell'A4.

ECC-2 CARRYING BAG AND PL-1 PROTECTIVE LID

La borsa per il trasporto ospita un A4. Il coperchio di plastica protettiva viene posizionato sopra lo chassy di A4 e protegge l'LCD e le manopole. Il coperchio di protezione è di default incluso con il sacchetto.

CONNETTERE L'UNITA'

Assicurarsi di posizionare A4 su un supporto stabile, come ad esempio un tavolo robusto con sufficiente spazio o montare in un rack seguendo le istruzioni sopra. Prima di iniziare il collegamento del A4 ad altre unità, assicurarsi che tutte le altre unità siano spente.

1 - Collegare l'adattatore DC fornito a una presa elettrica e collegare lo spinotto alla presa 12 V DC dell' Analog Four.

2 - Collegare il main out L / R di A4 al mixer o amplificatore.

3 - Se si desidera il controllare via midi A4, collegare la porta MIDI OUT del dispositivo master alla porta MIDI IN del A4. Il MIDI THRU duplica i dati che arrivano alla porta MIDI IN, in modo che possa essere utilizzato per il concatenamento di più unità MIDI.

4 - Accendere tutte le unità. Accendere A4 premendo l'interruttore posto sul retro dell'apparecchio. Prima di riavviare l'apparecchio, attendere 2 secondi dopo che la retro illuminazione dello schermo LCD si spegne.

CONNESSIONI

POWER in: Utilizzare Elektron PSU-3 adattatore di alimentazione in dotazione, collegato ad una presa di corrente.

MIDI Thru: usare un cavo MIDI standard per collegare un'altra unità MIDI in catena. Il midi trhu duplica segnali MIDI in arrivo per trasmetterli a catena su un'altra machina. Comodo per collegare ad esempio più elektron in cascata, una slave (schiava) dell'altra.

MIDI Out: usare un cavo MIDI standard per collegarsi al MIDI In di un apparecchio MIDI esterno al fine di controllarlo.

MIDI In: usare un cavo MIDI standard per collegare il MIDI Out di un apparecchio MIDI esterno in ordine per controllare il A4.

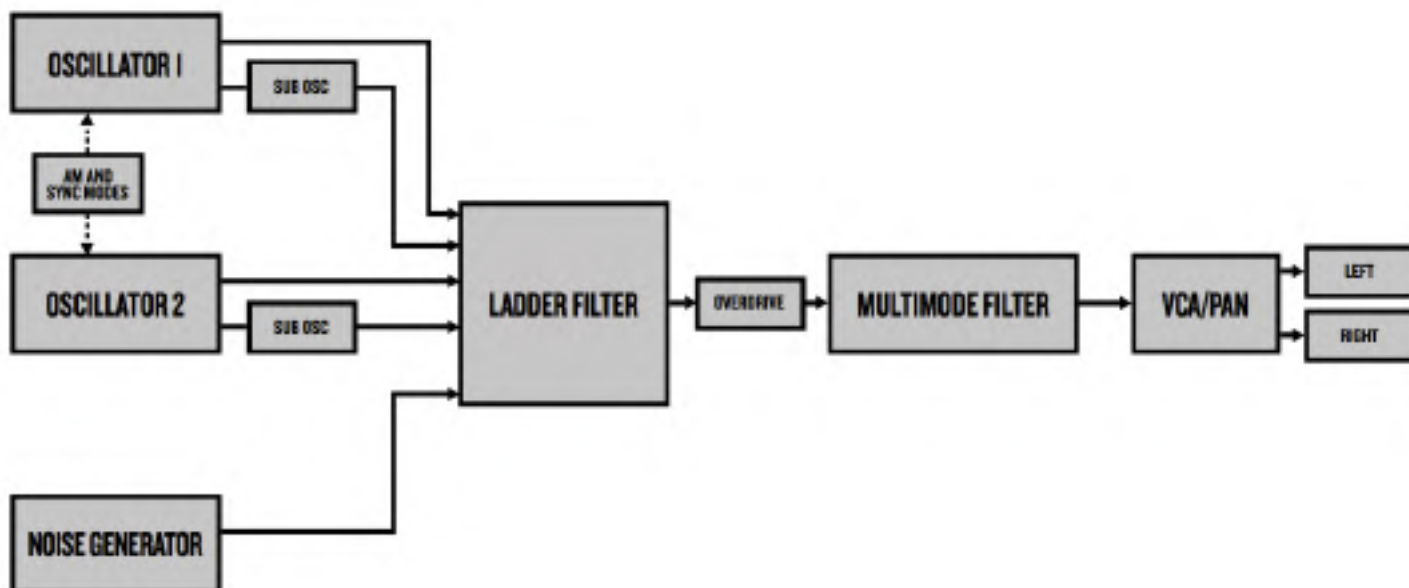
Uscite CV: Uscite realizzate per connettersi ai synth esterni con ingressi CV. Utilizzare cavi mono da 1/4" standard o sempre da 1/4 però Cavo insert / Y. Usando il cavo insert, potrete controllare con una sola uscita CV (ad es. PITCH e GATE di un synth esterno)

Ingresso audio L / R: Utilizzare cavi standard da 1/4 mono, per collegare ed “effettare” l’uscita master di altri sintetizzatori o mixer.

MAIN Out L / R: Utilizzare jack da 1/4 "mono (collegamento sbilanciato) o 1/4" stereo (Tip / Ring / Sleeve) (collegamento bilanciato).

Uscita cuffie: collegare le cuffie standard con spinotto stereo da 1/4 ".

PERCORSO DI SEGNALE DI A4

Qui sotto, un'immagine che illustra il percorso del segnale di A4.

RIGUARDO AI COMPONENTI

Entrambi gli oscillatori di ogni voce sono analogici. Tutte le capacità di waveshaping sono completamente analogiche, con comandi a controllo digitale. Il generatore di rumore è digitale. I due filtri e il circuito overdrive sono completamente analogici. Gli amplificatori sono analogici. Gli inviluppi e gli LFO sono digitali. Sono progettati per la massima efficienza e versatilità all’interno del range audio.

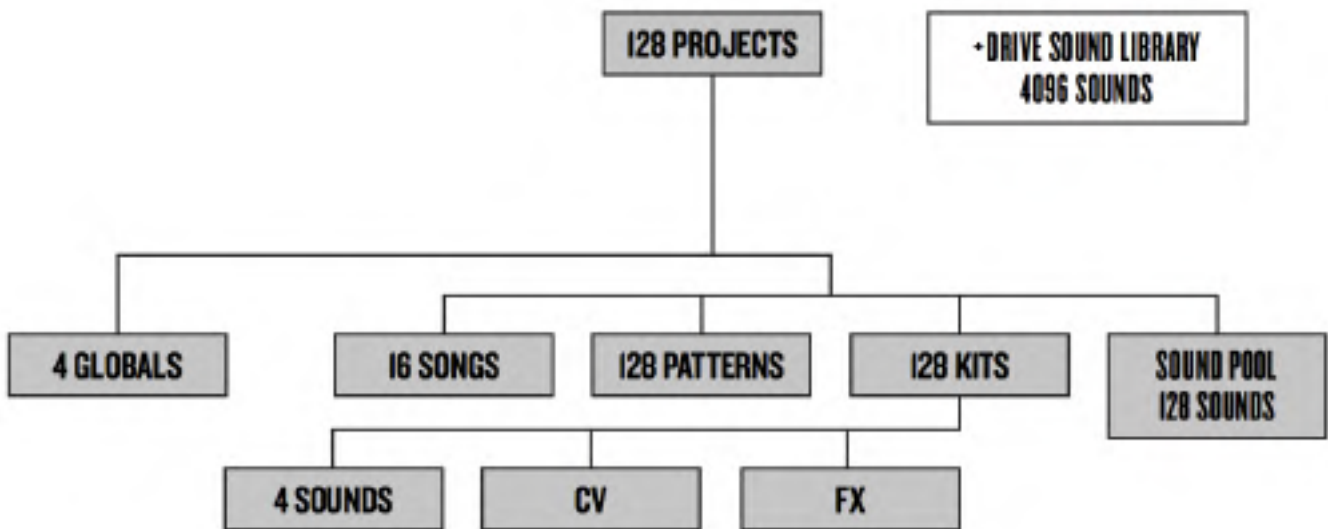
OSSERVAZIONI SUL PERCORSO DEL SEGNALE

Il percorso del segnale dagli oscillatori verso le uscite audio è completamente analogico. Il percorso del segnale dagli ingressi esterni alle uscite audio è completamente analogico. Gli effetti digitali sono paralleli al percorso audio principale, e i segnali wet provenienti dal send digitale, sono mescolati con il segnale analogico asciutto prima della fase di uscita principale.

RIGUARDO AGLI OSCILLATORI E AI FILTRI

Gli oscillatori sono progettati e costruiti da zero, in modo da ottenere un suono rigoglioso e per fornire una serie di funzioni di controllo. Il filtro ladder utilizza transistor discreti a basso rumore, il filtro multimodo utilizza VCA di alta qualità. La combinazione di tradizione e innovazione garantisce un suono unico con una vasta gamma di possibilità che non si trovano in altri sintetizzatori analogici o digitali. Per un'immagine più completa dell'architettura Analog Four, vedi "appendice E: ANALOG FOUR ARCHITETTURA"

PANORAMICA SULLA STRUTTURA DI ANALOG FOUR

L'immagine seguente illustra la struttura di A4.

+**DRIVE**

Con OS 1.1 installato il + DRIVE viene attivato. + Drive è una memoria non volatile in grado di memorizzare fino a 128 progetti (migliaia di modelli, kit e canzoni) internamente. + DRIVE dà anche accesso alla libreria Sound + Drive, con la capacità di memorizzare fino a 4096 Suoni. Ogni progetto ha accesso a questa libreria di suoni. Quando A4 si avvia per la prima volta dopo l'installazione di OS 1.1, il + DRIVE verrà formattato. Il progetto di impostazione di fabbrica verrà automaticamente scritto nello slot di progetto + DRIVE 1, e lo stato di funzionamento attivo di A4 verrà copiato nello slot 2. La libreria di suoni di fabbrica verrà installata nella libreria di suoni + Drive.

DATA STRUCTURE

PROJECT

Un progetto contiene **128** patterns, **128** kit, **16** songs, **4** slot global, e una palette sonora composta da un massimo di 128 suoni. Impostazioni generiche e settaggi (tempo, mute et cetera) sono memorizzati in ogni progetto. Quando viene caricato un progetto esso stesso diviene la condizione di funzionamento del A4. Da qui è possibile modificare i pattterns , kit, songs e global parameters del progetto. A4 mantiene sempre il progetto attivo, anche se spento. Tuttavia, si deve avere salvato manualmente in uno slot project, prima che un altro progetto venga caricato o sarà perduto. I progetti sono salvati, caricati ecc.. nel menu GLOBAL. Per saperne di più sui progetti andate nella sezione "PROJECTS".

KIT

Un Kit contiene fino a 4 suoni (presets), uno per ogni traccia, inoltre nello stesso kit disponiamo di settaggi per la traccia FX e la traccia CV.
Per ogni progetto abbiamo disponibili fino a 128 KITS. Ricordate che un pattern è sempre collegato (linkato) a un kit. Per approfondire, vi rimando alla sezione “KITS AND SOUND”

SOUND

Un suono consiste in una serie di parametri impostati nella traccia SYNTH.
Ogni traccia Synth può ospitare un solo suono.
I suoni possono essere salvati nella palette sonora del progetto attivo oppure nella libreria +DRIVE.
La palette sonora del progetto attivo ospita al massimo 128 suoni o presets (come vogliate chiamarli, mentre la libreria +DRIVE ne ospita ben 4096. Per approfondire, vi rimando alla sezione “KITS AND SOUND”

BANK

Esistono otto BANKS per ogni progetto. Ogni BANK può ospitare 16 PATTERNS. Per saperne di più andate alla sezione "SEQUENCER". (8 BANKS x 16 PATTERNS = 128)

SONG

Ogni progetto contiene sedici songs. Le songs non sono altro che concatenazioni di patterns.
Per approfondire, vi rimando alla sezione “SONGS”

CHAINS

Una catena è una sequenza di patterns.
Possiamo concatenare fino a 256 pattern in 64 catene . LA catena CHAIN è trattata in dettaglio a pagina 42.

GLOBAL

Il menu GLOBAL è dove salvare, caricare e gestire i progetti, gestire i dati SysEx e di eseguire aggiornamenti del sistema operativo. Esso contiene anche le impostazioni generali per il synth e sequencer, così come le configurazioni MIDI e CV. Quattro slot globali sono disponibili per ogni

progetto, ognuno con le proprie impostazioni individuali. Ulteriori informazioni sulle impostazioni globali nella sezione "MENU GLOBAL".

RIGUARDO AI TIPI DI TRACCIA

TRACCIA SYNTH

Le tracce synth sono le tracce da 1 a 4. Per editare una di queste, premere tasto TRACK da 1 a 4.
I suoni sono caricati nelle tracce synth. I suoni possono essere suonati anche in maniera polifonica.

TRACCIA FX

La traccia FX controlla gli effetti interni (SEND) della macchina. Per editare la traca FX premere il pulsante TRACK 5.

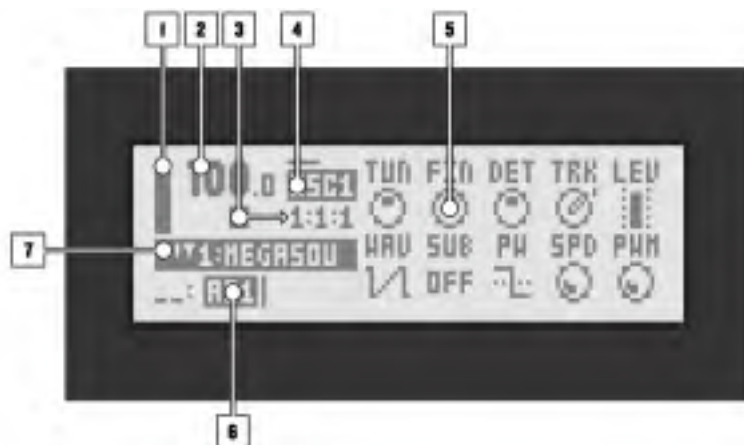
TRACCIA CV

La traccia CV ci da la possibilità di controllare in via del tutto analogica, apparecchiature esterne con gli ingressi CV GATE.
Utile funzione per poter pilotare macchine vintage (MOOG ecc ecc) o anche sistemi modulari.
Per editare la traccia CV premere il tasto TRACK 6.

EDITING DELLE TRACCE

I sei tasti PARAMETER, ci fanno accedere alle pagine che vengono usate per l'editing delle tracce. Essi contengono parametri diversi a seconda del tipo di traccia. Modificare i parametri utilizzando le manopole di inserimento dati. Premere e ruotare una manopola per regolare i parametri in incrementi maggiori.

INTERFACCIA UTENTE (DISPLAY)

Centro nevralgico delle operazioni di editing di A4 è il display LCD.
Ecco uno screenshot dell'interfaccia main, figura sotto.

1 - Volume della traccia attiva.
2 - Tempo corrente, con un decimale.
3 - Stato di play o recording, del sequencer, indicato con i simboli standard record, play, pause, e stop. A destra, un counter indica le battute, beat, e steps che vengono riprodotte.
4 - Informazione relativa a quale parametro della pagina è attivo. La linea sopra il testo indica la sub pagina attiva, della pagina parametri.
Una linea intera e non segmentata, indica che non ci sono sub pagine disponibili.
5 - Possono esserci fino a dieci parametri per traccia. Mostrano, ognuno, cosa il knob controlla e indicano anche il corrente valore di parametro. Premere e ruotare il knob per aggiustare il relativo parametro in incrementi maggiori.
6 - Qui vediamo il corrente pattern attivo. A sinistra è visibile una riga della song attiva. La rappresentazione “_ _” indica che la riga scratch pad è attiva.
7 - Qui vediamo invece il corrente kit attivo. Quando modifichiamo un parametro con il knob, il nome intero del parametro da modificare viene mostrato, sostituendo il nome del kit.

. ricorda: tutte le finestre possono essere chiuse usando il pulsante NO/RELOAD.
. pulsanti o knobs non usati da un menù attivo mantengono la loro originaria impostazione.
Ad esempio, il menu TEMPO fa uso della manopola LEVEL, ma è comunque possibile usare le manopole di inserimento dati per controllare i parametri della traccia attiva.

PARAMETER EDITING

I knobs DATA ENTRY, sono usati per modificare i valori dei parametri della traccia.
Fisicamente sono disposti alla stessa maniera raffigurata sullo schermo.

QUICK PARAMETER EDITING

Se il knob data entry viene premuto mentre lo girate, i parametri saranno aggiustati di incrementi maggiori, ciò permette maggiore velocità nell’escursione del range del parametro stesso.

PARAMETER VALUE SKIP

Tenendo premuto FUNCTION mentre editate alcuni parametri può succedere che i valori saltino di considerevoli posizioni.
Ad esempio, agendo sul Delay Time del Saturator Delay, noteremo che salterà tra le posizioni 16,32,64,128 o che nel tuning dell’OSC, salteremo di ottave.

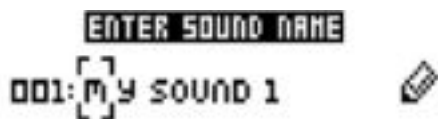
QUICK SCROLLING

La funzione Quick Scrolling è presente in molti menù. Premere FUNCTION + UP o DOWN (tasti freccia) per muovere il cursore di un menù pagina alla volta.

COPY, CLEAR, AND PASTE (copia, cancella, incolla)

Copy, Clear e Paste, sono comandi disponibili in moltissime condizioni d'uso della macchina.
Una operazione di PASTE (incolla) si ottiene premendo FUNCITON + STOP.
Una operazione di CLEAR (cancella) si ottiene premendo FUNCTION + PLAY.
Queste operazioni possono essere annullate (UNDONE) ripetendo il processo di combinazione di tasti.
Rimando alle sezioni del manuale per verificare dove questi comandi sono disponibili.

THE NAMING MENU (menu per rinominare)

La procedura di denominazione è identica per i vari menu di denominazione che esistono.

Le frecce LEFT e RIGHT sono usate per navigare tra le lettere.
Ruotando il LEVEL KNOB o premendo le frecce UP e DOWN scegliete le lettere.
FUNCTION + NO/RELOAD cancellerà le lettere.

POPUP MENU' NAMING

Funzione che permette di nominare più velocemente, una volta che siamo all'interno di un NAMING MENU, premiamo il tasto FUNCTION per accedere al POP UP MENU.
Mentre premete FUNCTION spostatevi con le frecce per navigare tra i caratteri disponibili.
Una volta scelto il carattere rilasciate il tasto function per immetterlo. Ripetere la procedura per un altro carattere.

I comandi COPY; PASTE e CLEAR sono disponibili nei NAMING MENUS.

QUICK START

Questo avvio rapido vi guiderà attraverso alcune delle operazioni di base per consentire di iniziare a utilizzare A4 subito. Prima collegarlo come descritto nella sezione a pagina 5.

SUONARE I FACTORY PRESETS

A4 viene fornito con alcuni pattern predefiniti, kit e suoni. Per iniziare subito a sperimentare, basta seguire le istruzioni riportate di seguito.

1 - Accendere A4
2 - Premere PLAY per ascoltare il PATTERN A01
3 - Selezionare il PATTERN A02 (verificare prima che il LED indichi che ascoltiate il il BANK GROUP A-D).
Se A-D non fosse selezionato, premete il pulsante BANK GROUP.
4 - Premendo il pulsante BANK A-E + tasto TRIG 2 attiverete il pattern 2 che partirà solo quando il pattern 1 avrà terminato il suo ciclo di steps.
Stessa procedura, BANK A-E + TRIG 3 per attivare il pattern 3 e così via...
5 - Possiamo MUTARE una traccia attiva premendo FUNCTION + il tasto TRACCIA che vogliamo MUTARE. Per risentire la traccia ripetere la stessa procedura.
6 - Premere STOP per fermare lo stato di play (PLAYBACK)

PERFORMANCE MODE

In modalità performance, possiamo con un solo knob controllare differenti parametri in una sola volta.
Questi settaggi di parametro sono chiamati MACRO PARAMETERS.

1- siate certi che un pattern sia in PLAY.
2- premere il tasto PERFORMANCE per accedere al modo PERFORMANCE.
3- Ruotare i knob data entry per sentire come il suono dei patterns cambi.

ADJUSTING PARAMETERS

Ogni traccia contiene 6 pagine PARAMETER. i parametri influiscono sul suono della traccia attiva.

1- siate certi che un pattern sia in PLAY.
2- premere il tasto TRACK di una delle 4 tracce SYNTH.
3 Per modificare il CUTOFF del filtro LADDER, premere il tasto FILTERS. La pagina FILTERS si aprirà. Il parametro etichettato come FRQ cambierà il valore di cutoff del filtro ladder. Ruotare il KNOB (data entry) A per cambiare il valore.
4 - PRovare la procedura medesima su altri parametri e pagine parametro per sperimentare con le possibilità di sound shaping.
5 - per ricaricare il suono al suo originale stato, premere NO/RELOAD + tasto della tastiera D1.
6 - per tornare con l’intero kit al suo stato originario, premere NO/RELOAD + tasto della tastiera C1.

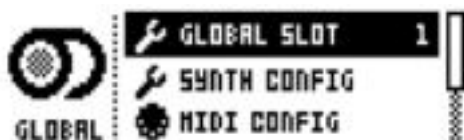
PROJECTS

Un progetto è la struttura superiore dI A4. Un progetto contiene 128 PATTERNS, 128 KITS, 16 SONGS, 4 slot global e una PALETTE sonora composta da un massimo di 128 suoni. I progetti sono utili quando per esempio voler salvare una configurazione specifica per una performance dal vivo o per la gestione di un numero selezionato di composizioni. Il + DRIVE è in grado di memorizzare 128 progetti.

Quando viene caricato un progetto, esso diventa la condizione di funzionamento attivo di A4 , quindi risulta separato dal + Drive. Analog four può tuttavia tenere traccia dello slot di progetto attivo e da dove è stato caricato. Quando un progetto è stato caricato, è possibile modificare i suoi patterns, kit, songs e global settings. Sia il progetto attivo e le eventuali modifiche ad esso apportate sono ricordati automaticamente da A4, il che significa che è possibile modificare patterns, kits ecc, spegnere l'apparecchio, riaccenderlo e ritrovare tutto come lo avevate lasciato prima della ciclo on/ off. Le modifiche non vengono tuttavia scritte automaticamente al + Drive. Per memorizzare lo stato del progetto attivo in uno slot + Drive, il progetto deve essere salvato manualmente.

Quando A4 viene attivato per la prima volta dopo l'installazione di OS 1.1, il + DRIVE sarà formattato. Il progetto impostazione di fabbrica verrà automaticamente scritto nello slot 1 di progetto + DRIVE e lo stato di funzionamento attivo di A4 verrà copiato nello slot 2.

PROJECT MENU

I projects sono organizzati nel Project Menu, localizzati nel menù Global. Aprite il lobal Menu premendo FUNCTION + tasto tastiera C2.

Scorrere tra la lista delle voci usando le frecce Up e DOWN o il LEVEL KNOB e selezionare PROJECT.
Aprire il MENU premendo YES/SAVE.

Load Project apre una schermata di selezione progetto dove potrete scegliere il progetto da caricare.
Sappiate che il progetto attivo non sarà salvato se prima caricherete il nuvo progetto.

A questo menù potete accedere direttamente premendo e tenendo premuto FUNCTION+tasto tastiera C2 per acluni millisecondi. Se desiderate creare un nuovo progetto selezionate CREATE NEW alla fine estrema della lista. Il nuovo progetto sarà una lavagna vuota.

Save Project apre uno schermo di selezione progetto dove potete scegliere uno slot dove salvare il progetto attivo.

. Lo slot del corrente progetto attivo è collegato, indicato da una piccola freccia davanti al nome del progetto.
. I progetti possono essere copiati, cancellati e incollati nel LOAD PROJECT e SAVE PROJECT menù.
. Un simbolo A forma di lucchetto indica che il progetto è protetto da riscrittura. (utile per tenere salvi e immodificabili alcuni settaggi ove richiesto)

PROJECT MANAGER

Lancia il menu PROJECT MANAGER. Selezionando un progetto in questo menù e premendo la freccia RIGHT sarete portati in una lista di comandi.

CLEAR resetta lo slot di progetto ad uno stato clean.
INIT NEW inizializza eun file di slot vuoto con un progetto clean. Questa operazione è disponibile solo per slot di progetto vuoti.
DELETE cancella il progetto dallo slot.
RENAME apre uno schermata dove è possibile rinominare il file del progetto.
LOAD FROM carica il progetto scelto nel progetto attivo, ricorda che il progetto attivo verrà sovrascritto!!!!
SAVE TO salva il progetto attivo nello slot scelto.
TOGGLE alterna la protezione di scrittura su on o off. I progetti coperti da protezione di scrittura non possono essere sovrascritti, rinominati o cancellati. Un progetto protetto è indicato da un simbolo di lucchetto.

. progetti multipli possono essere selezionati e deselezionati evidenziandoli e premendo YES/SAVE.
. lo slot del corrente progetto attivo è linkato e indicato da una piccola freccia davanti al nome del progetto.
. i progetti possono essere copiati, cancellati e incollati in questo menù.

KITS AND SOUNDS

Kit e suoni sono i mattoni fondamentali dI A4. Essi contengono informazioni sulle impostazioni dei parametri delle tracce. I kit possono essere considerati come un insieme di suoni e altre impostazioni. Un suono è essenzialmente una patch traccia synth. I suoni possono essere caricati sulle tracce synth.
Kit e suoni sono separati, il che significa che un kit non deve necessariamente utilizzare qualsiasi suono salvato. Quando si salva un kit, le impostazioni della pagina PARAMETER delle tracce synth, cioè le impostazioni che costituiscono un suono, verranno salvate insieme al kit. La traccia Synth, le impostazioni di pagina di parametro di un kit possono naturalmente essere salvate anche come singoli suoni. Quando si carica un suono, diventerà una parte del kit. Tutte le modifiche apportate al suono non influenzeranno quindi il suono caricato di per sé, ma piuttosto il kit. Un pattern, controlla la riproduzione del kit ed è sempre collegato ad un kit specifico.

Un KIT contiene

. suoni caricati sulle 4 tracce synth.
. parametri della traccia FX
. parametri della traccia CV
. settagio del livello di synth e traccia FX
. settaggi per il modo PERFORMANCE
. settaggi di polifonia

Un SUONO contiene

. settaggi per le pagine PARAMETER di una traccia SYNTH.

La grafica LCD nella parte sinistra dello schermo mostra il kit attualmente attivo. Quando vengono premuti i tasti [TRACK], queste informazioni saranno brevemente modificate per evidenziare il nome della traccia. Nel caso delle tracce synth, verrà visualizzato il nome del suono caricato.

Si noti che diversi pattern possono essere collegati allo stesso kit. Le modifiche apportate al kit mentre state modificando uno dei pattern cambieranno il kit e incideranno direttamente anche sul suono degli altri pattern. Ricordate quindi di salvare il kit in una nuova posizione, se si vuole evitare questo.

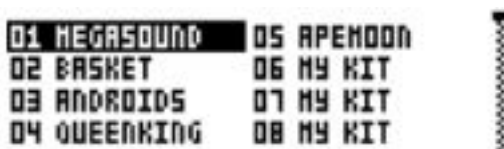
THE + DRIVE SOUND LIBRARY AND THE SOUND POOL

I suoni possono essere caricati in un kit sia dalla LIBRERIA + DRIVE che dalla palette suoni del progetto attivo. La differenza tra i due è che la libreria suoni + Drive ha la capacità di 4096 suoni, disponibili per tutti i progetti, mentre una palette suoni è una parte di un progetto e limitata solo a 128 suoni. Il vantaggio principale dei suoni caricati dalla palette di suoni è la possibilità di essere suoni bloccati. *Questa funzione non è disponibile per i suoni in libreria Sound + Drive.*

KIT MENU

Nel KIT MENU, troviamo i comandi relativi ai KITS, i più importanti sono KIT SAVE AND LOAD.
Aprite il menu premendo FUNCTION + tasto tatiera C1. Usate le frecce UP e DOWN per muovervi tra i comandi . Premere YES/SAVE per confermare la selezione. Per uscire dal Menu premere NO/ RELOAD.

RELOAD KIT ricaricherà sia il kit attivo, convertendolo al suo stato precedentemente salvato o tutti i kits. Usando le frecce LEFT e RIGHT selezionerete se solo il kit attivo o tutti i kit verranno ricaricati.

LOAD KIT apre il menu dove uno dei 128 kits salvati potrà essere caricato. Quando questo menu è aperto appare una lista di kit. Il kit attivo è indicato da grafica invertita. Selezionate il kit da caricare, usando le frecce o il level knob. LEFT e RIGHT permetteranno velocemente di scorrere tra le pagine menu. Una volta che il kit è stato selezionato, premete YES/SAVE per caricarlo. Il Kit caricato verrò linkato al suo pattern attivo. Caricando il kit attivo, verrà ricaricato.

SAVE KIT luogo in cui tutti i kit e relative impostazioni possono essere salvati, appunto come kit. Il kit salvato, sarò linkato al suo pattern attivo. YES/SAVE+tasto tastiera C1 offre uno short cut di questo comando.
Quando questo menu è aperto uan lista di kit apparirà. IL kit attivo è indicato da grafica invertita. Selezionare lo slot dove il kit verrà salvato. usando le frecce o il level knob. premere YES/SAVE per salvare nello slot prescelto. Il naming menu, apparirà.

CLEAR KIT cancellerà il contenuto del corrente kit caricato, di fondo, inizializzandolo.
Quando selezionate questa opzione una richiesta apparirà. Premere YES/SAVE per cancellare il kit o NO/RELOAD per cancellare l'operazione. Notare come le informazioni del kit non saranno perse definitivamente, fino a quando il kit è salvato nello stesso slot dal quale è stato caricato.

PERFORMANCE apre il menu PERFORMANCE SETUP.

POLY CONFIG apre il menu POLIPHONY CONFIGURATION.

COPY, CLEAR, e PASTE sono disponibili in load kit, save kit, e performance setup menu.
. premere e ruotare il level knob per aumentare la velocità di scroll in LOAD KIT e SAVE KIT menù.
. una volta assemblato il kit come ti piace, ti consiglio di salvarlo.
. i kit non utilizzati da eventuali patterns, sono indicati con un piccolo asterisco alla fine del nome.

PERFORMANCE MODE

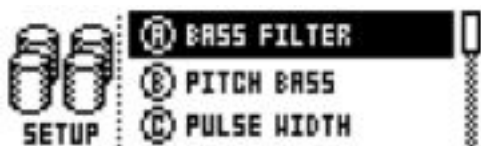
Modo che rende possibile controllare diversi parametri che possono derivare da ogni traccia, in unica volta tramite un singolo data entry knob.
Track muting e vista unificata dei livelli delle tracce sono disponibili in questa modalità molto facilmente. I settaggi del PERFORMANCE mode sono salvati come parte di un KIT.

Accedere al PERFORMANCE MODE premendo il tasto PERFORMANCE.

i 10 performance macros disponibili nel PERFORMANCE mode sono configurabili nel PERFORMANCE SETUP menu. Accedete qa questo menu premendo FUNCTION + PERFORMANCE:

Tutti e 10 i performance macros, possono essere copiati, cancellati e incollati in questo menu.

PERFORMANCE CONFIGURE

PERFORMANCE CONFIGURE è dove i parametri sono assegnati alle macro performances. Dopo aver selezionato questa opzione, l'elenco delle macro performances e i knob a cui sono assegnati , apparirà. In questo menu, macro performances individuali possono essere copiate, cancellate e incollate.

USa le frecce UP e DOWN per selezionare il KNOB corrispondente in cui la macro performance verrà editata. Premere YES/SAVE per confermare la selezione. Apparirà il menu dove i track parameters saranno assegnati alle rispettive macro performance.

Fino a 5 track parameters possono essere assegnati a un singolo macro parameter.
I parametri possono derivare da tutte le sei tracce. Selezionare da quale track parameter sarà assegnato, premendo i knob da A-E. Selezionare il track parameter che verrà assegnato, ruotando i knob da A a E. Confermare la selezione premendo YES/SAVE. I knob da F a J sono usati per settare la profondità dei 5 track parameters. La profondità è un offset del valore originario di track parameter.

Di default i macro parameter knob hanno un intervallo di valore che va da 0 a 127.
A valore 0 non si introducono cambiamenti al suono. Premere il KNOB LEVEL per far sì che i macro performance knob lavorino in modo bipolare, i valori dei macro parameter andranno da - 64 a +63.

Mentre un pattern o sound sta suonando, ruotare il level KNOB per pre ascoltare come i macro performances influiscano sul suono.

I parametri di performance mode non possono essere (parameter lockati)

se per esempio la profondità del pitch di osc di una traccia è settata su 63 e i macro parameter non sono settati in modo bi polare, ruotando il macro parameter knob di 127, introdurrà un offset di + 63

al pitch di osc 1. se invece il macro knob è settato in modo bi polare, ruotando il valore del macro parameter di + 63, introdurrà un offset di + 63 al pitch di osc1.
Al contrario, ruotando a - 64 introdurrà al pitch di osc 1 un offset di -64.

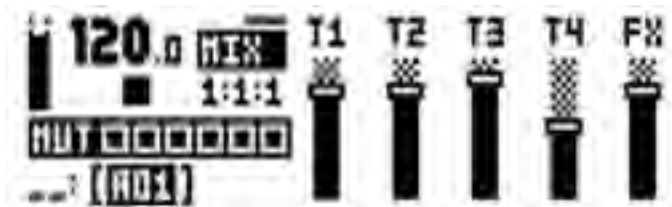
PERFORMANCE RENAME

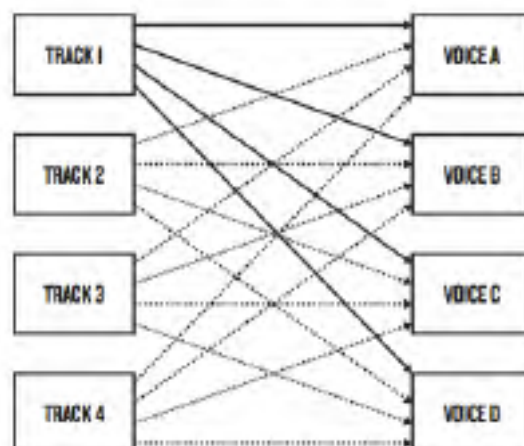
Permette ai macro knobs di essere rinominati. Usate le frecce UP e DOWN per selezionare i knob corrispondenti alle macro performance che vorrete nominare. Premere YES/SAVE per confermare la selezione. Il menu NAMING apparirà.

PERFORMANCE MUTE

Una variante del track muting può essere effettuata in modalità performance. Quando siete in performance mode, i tasti TRIG da 1 a 6 mutano le tracce. Un quadrato delineato nella sezione track mute e un pieno e luminoso TRIG led indica che la traccia è udibile. Un segno meno e un TRIG led illuminato per un quarto, indicano che la traccia è in mute.
Mentre tenete premuto FUNCTION, premete i primi sei tasti TRIG, i cambiamenti di MUTE saranno udibili solo quando il tasto FUNCTION verrà rilasciato.
Una traccia che al momento è in mute ma diventerà udibile quando FUNCTION verrà rilasciato, è indicata con un segno + e un led semi acceso. Una traccia che attualmente suona, ma verrà mutata quando FUNCTION verrà rilasciato, è indicata da un asterisco centrato e un led lampeggiante semi acceso.

PERFORMANCE MIXER

Quando la modalità PERFORMANCE è attiva, premendo PERFORMANCE, aprirete il PERFORMANCE MIXER menu. In questo menu il livello delle tracce può essere controllato dai data entry KNOBS A-E.

POLYPHONY

Possono essere abilitate 4 voci di polifonia, scegliendo POLY CONFIG nel kit menu.
A4 è capace di polifonia multitimbrica a 4 voci o unisono.
Questo è possibile grazie al potente motore sonoro che è in grado di cambiare il suono istantaneamente e consente l'assegnazione delle voci in maniera completamente dinamica (vedi figura sotto). Il sequencer è completamente polifonico, consentendo note e accordi sovrapposti da programmare sulle tracce.. Ogni traccia può suonare fino a quattro note utilizzando il proprio suono. Le note sono distribuite nelle voci del synth secondo il metodo di allocazione. Qualsiasi delle voci synth può anche essere poli-disabilitata, consentendo alle tracce di essere monofoniche in ogni momento. La configurazione poli viene memorizzata per kit, per la massima flessibilità, consentendo fino a 128 diverse configurazioni poli per progetto.

POLYPHONY CONFIGURATION

I settaggi per, al massimo, 4 voci di polifonia, si trovano nel menu POLY CONFIG. Potete trovare questo menu in fondo alla pagina KIT MENU, accedete premendo FUNCTION + C1

VOICES

Selezionare quanlsiasi combinazione delle 4 voci per fas si che poly sia abilitato, usando le solite frecce che da ora in poi per comodità le chiamerò solo LEFT e RIGHT (o dove servirà UP e DOWN) ometterò la parola frecce, per rispetto della intelligenza.
Spuntate o de-spuntate la casella premendo YES/SAVE, se voleste disattivare le 4 voci direttamente, premete i trigger del sequencer tasti TRIG da 1 a 4. Quando siete in POLY CONFIG, i 4 led sopra i tasti TIRG saranno semi accesi. Quando una voce sarà attivata, il led corrispondente diverrà pienamente acceso. Le voci che non sono aggiunte (o settate) per diventare parte di un organico polifonico, saranno dedicate a parti monofoniche delle corrispondenti TRACKS rimanenti. Non saranno mai usate per la riproduzione (play) polifonica. Le voci settate come polifoniche, saranno allocate dinamicamente da una qualsiasi delle tracce poly abilitate.

ALLOCATION

Funzione che cambia il ciclo delle 4 voci o permette alle 4 voci di suonare simultaneamente (RESET, ROTATE, REASSIGN or UNISON, rispettivamente). Selezionare il metodo desiderato con le solite LEFT e RIGHT. Per fruire di una spigazione visiva vi rimando alle figure con due **, poco più avanti.
I LEDs sopra i primi 4 TRIG lampeggeranno per mostrare la attività delle voci, in maniera dipendente al metodo che avete selezionato. Selezionate un metodo, suonate un pò di note sulla

tastiera di A4 e guardate i LEDs per avere una immediata impressione visiva dei differenti metodi di lavoro delle allocazioni.

(non avendo A4 disponibile, cerco di tradurre le impostazioni qui sotto, cercando di dare un senso logico alla frase in inglese, anche se sembra non averne granchè.)

RESET

Sceglie la prima voce disponibile in ordine crescente, partendo dalla traccia (voce 1), per ogni nuova nota sovrapposta suonata.

ROTATE

Per ogni nuova e coincidente nota suonata le voci sono allocate in maniera ciclica.

REASSIGN

USa la stessa voce come l'ultima volta per ogni nota suonata fino a quando resta inutilizzata.
In altre parole la voce meno recente viene utilizzata per le nuove note.

UNISON usa tutte le voci per suonare la medesima nota.
Impiega i parametri regolabili DETUNE e PAN SPREAD che vedremo sotto.

USE TRK SOUNDS

Costringe le voci selezionate ad usare i suoni delle 4 tracce anzichè lasciare che le voci utilizzino il suono riprodotto in maniera dinamica.
Spuntate o de-spuntate la casella per attivare o disattivare , usando YES/SAVE, o LEFT o RIGHT.

UNISON DETUNE

Regola un offset (0 - 127) con il quale le voci selezionate per l'unisono verranno stonate.
Aumentare o diminure l'offset con LEFT e RIGHT.

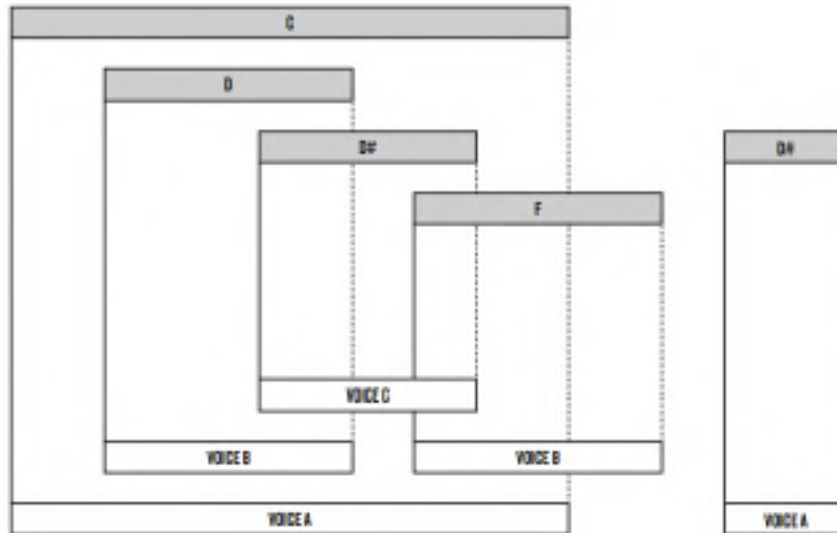
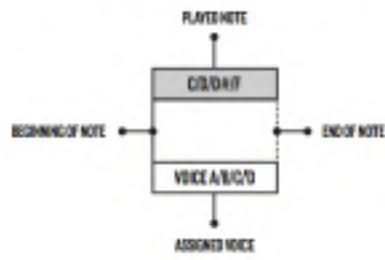
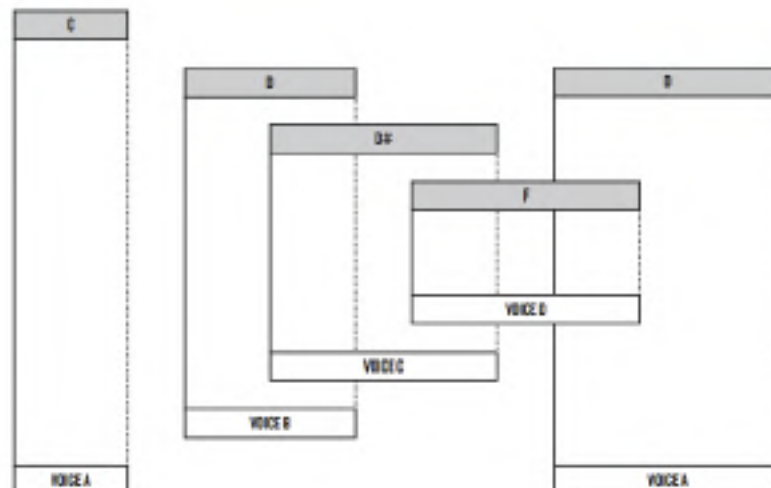
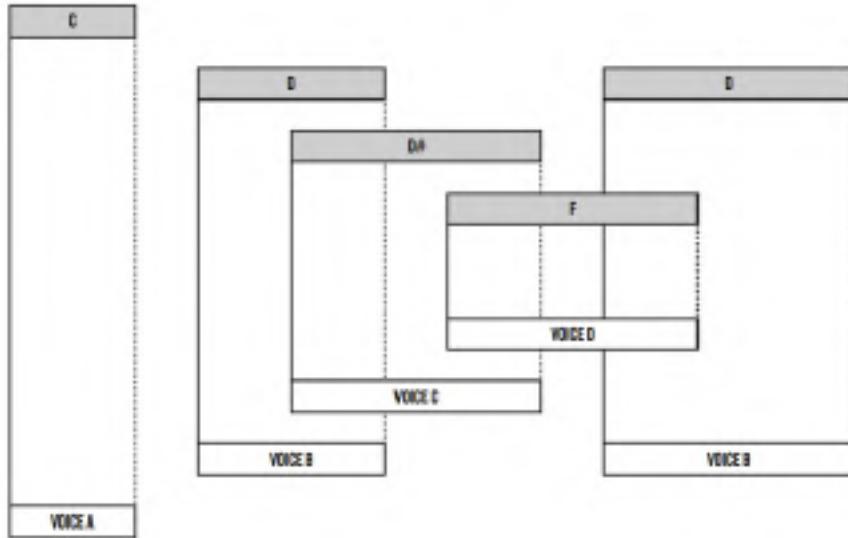
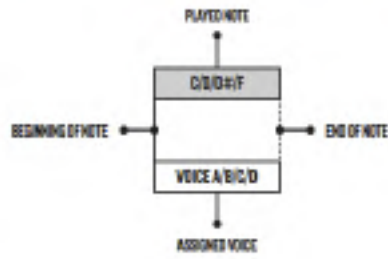
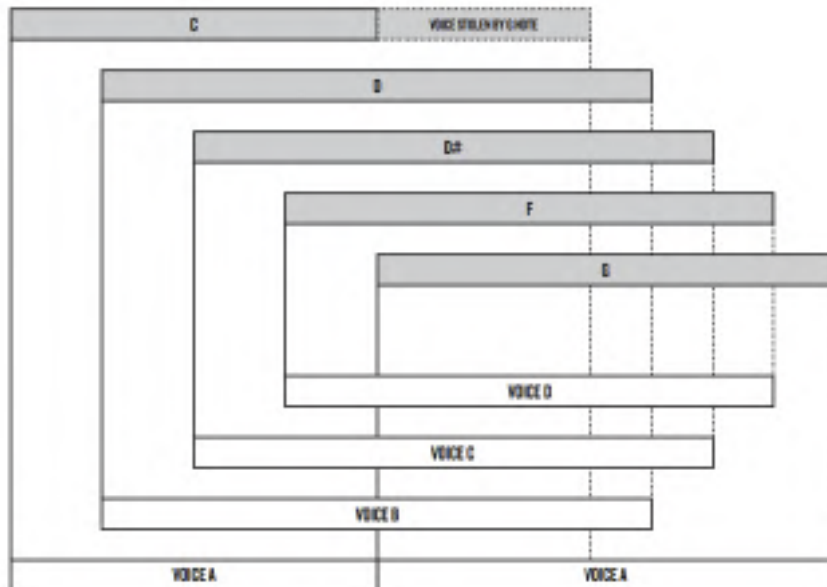
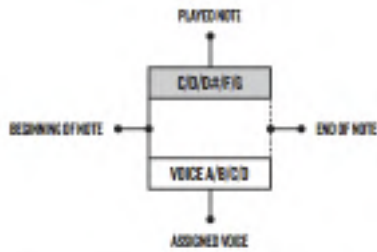
UNISON PAN SPREAD

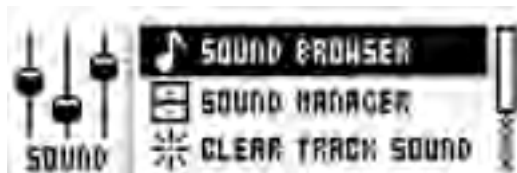
Regola la profondità del pan spread (0 - 127) attorno al punto centrale del suono all'unisono.
Usate i soliti LEFT RIGHT per aumentare o diminuire il valore.

Se non ci sono voci libere, la voce meno recentemente utilizzata, viene rubata e usata per la nota suonata.

**

POLYPHONIC VOICE ALLOCATION METHOD: RESET

(SHOWN AS PLAYED FROM TRACK 1)

POLYPHONIC VOICE ALLOCATION METHOD: ROTATE

POLYPHONIC VOICE ALLOCATION METHOD: REASSIGN

VOICE STEALING

SOUND MENU

In questo menù i suoni residenti nella libreria + DRIVE o nella palette sonora del progetto attivo possono essere organizzati.
Aprire il menù premendo FUNCTION+Taasto tastiera D1 (da ora in poi per rispetto della intelligenza, scriverò solo la not, es: D1)
Usate UP e DOWN per spostarvi tra i comandi da scegliere. Premete YES/SAVE per conferamare la selezione. Uscite dal menù con il solito NO/RELOAD.

SOUND BROWSER

Realizzato per comodi preview e per caricare i suoni. Aprendo il menù troverete una lista di suoni residenti sia nella libreria +DRIVE che nella palette sonora di progetto. Scorrere tra la lista di suoni con il solito LEVEL KNOBo premendo UP o DOWN. Caricate il suono selezionato premendo il solito YES/SAVE.
Rispetto al menu Sound Manager, manca il menu SOUND OPERATIONS. Inoltre, gli slot vuoti non vengono visualizzati.

Premendo LEFT si accederà ad un sottomenù di ordinamento. Premete YES/SAVE per eseguire i comandi.
Premete NO/RELOAD o RIGHT per uscire dal sottomenù.

-->POOL mostra i suoni disponibili nella palette sonora del progetto attivo, il comando è disponibile soltanto quando state sfogliando la Libreria +DRIVE.

-->+DRIVE mosrta i suoni diponibili nella Libreria +DRIVE, il comando è disponibile soltanto quando state sfogliando la libreria della palette sonora del progetto attivo.

-->SORT ABC mette i suoni in ordine alfabetico, il comando è soltanto disponibile quando i suoni sono stati ordinati con il comando SORT 123

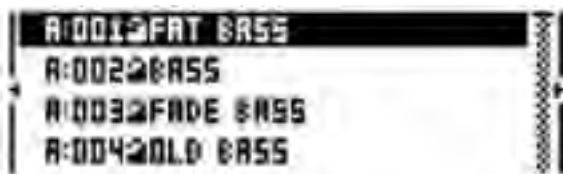
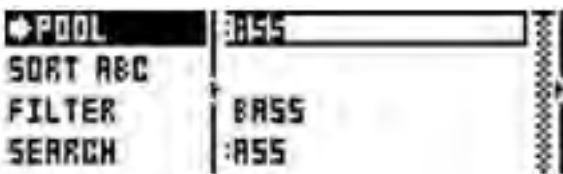
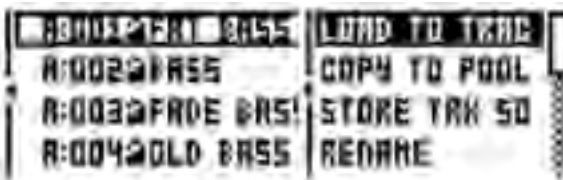
-->SORT 123 ordina i suoni in base al numero di slot, il comando è soltanto disponibile quando i suoni sono stati ordinati con il comando SORT ABC.

-->FILTER apre una lista in cui suoni possono essere organizzati in base ai tag. Selezionare e deselezionare i tag premendo YES / SAVE. Più tag possono essere selezionati. Uscite dalla lista tag premendo NO / RELOAD.

SEARCH eseguirà una ricerca di testo ed elencherà i suoni solo con il nome corrispondente.

. Potete entrare nel sound browser premendo e tenendo premuto per alcuni millisecondi FUNCTION + D1.

SOUND MANAGER

può essere considerata come una variante più potente del SOUND browser. Qui i suoni possono essere salvati, caricati, taggati etc.. Aprendo il menu avrete un elenco di tutti i suoni che risiedono sia nella biblioteca Sound + DRIVE che nella palette. Scorrere l'elenco ruotando la manopola LEVEL o premendo [UP] / [DOWN].

Premendo [LEFT] si accede al solito sottomenu di ordinamento. I comandi disponibili sono gli stessi che si trovano nel menu SOUND BROWSER.

Premendo [RIGHT] si accede al menu SOUND OPERATIONS. Le operazioni disponibili influenzeranno il suono attualmente evidenziato. Premere il tasto [YES / SAVE] per applicare i comandi al suono selezionato. Premere [N / RELOAD] o [LEFT] tasto freccia per uscire dal menu.

LOAD TO TRACK carica il suono selezionato nella traccia attiva e la rende parte del KIT attivo.

COPY TO POOL copia i suoni scelti in uno dei primi tre slot liberi della palette sonora del progetto attivo. Comando disponibile solo quando stiamo navigando nella libreria +DRIVE

COPY TO + DRIVE copia i suoni scelti in uno dei primi tre slot liberi della libreria +DRIVE. Comando disponibile solo quando stiamo navigando nella palette sonora del progetto attivo.

STORE TRACK SOUND salva la traccia attiva col proprio suono nello slot scelto.
Lo shortcut di questa operazione è : YES/SAVE+D1.

RENAME rinomina il suono scelto.

EDIT TAGS apre un menu dove i suoni possono essere taggati. I suoni possono avere diversi tag ma solo i primi due tag saranno mostrati nella lista suoni. I tag si applicano e tolgono premendo YES/SAVE.

DELETE cancellerà il suono scelto.

TOGGLE abilita o disabilita la protezione di scrittura per i suoni scelti. Un suono protetto da scrittura non può subire alcuna operazione (sovrascritto, rinominato, taggato, cancellato)

SEND SYSEX spedisce i suoni scelti come SYSEX DATA.

SELECT ALL seleziona tutti i suoni presenti in lista.

DESELECT ALL deseleziona tutti i suoni presenti il lista.

.I suoni residenti nella + drive sono organizzati in 16 BANKS in ordine da A a P. (anche se da A a P sarebbero 14 ma io traduco solo ;)) il giorno che avrò A4 constaterò di persona.
Ogni BANK contiene 256 suoni. Utilizzate i tasti TRIG per vedere solo i suoni situati in un banco specifico.

.Potete ascoltare il suono correntemente scelto usando la mini tastiera a bordo o via midi auto channel. Il suono verrà riprodotto attraverso la corrispondente traccia attiva. Fate attenzione che se il suono sarà suonato attraverso gli effetti, i correnti settaggi fx influiranno sul suono.

.Diversi suoni possono essere simultaneamente influenzati dai comandi disponibili nel menu SOUND OPERATIONS. Selezionare / deselezionare i singoli suoni evidenziandoli e premendo [YES / SAVE].

.Premete FUNCTION + UP o DOWN per scorrere velocemente la lista di suoni.

CLEAR TRACK SOUND porterà i parameter pages della traccia attiva ai loro valori di default. Quando selezionate questa opzione arriverà una richiesta (siete sicuri?) premete YES/SAVE per inizializzare i parametri o NO/RELOAD per cancellare la procedura. Sappiate che non perderete informazioni in maniera permanente fino a quando il kit è salvato nel medesimo slot da cui è stato caricato.

RENAME TRACK SOUND apre un menu NAMING dove il suono della traccia attiva può essere rinominato.

SOUND SETTINGS apre un menu dove troviamo vari suoni e relativi settaggi. Usate UP e DOWN o il LEVEL KNOB per scorrere nel menu. Usate LEFT e RIGHT per cambiare i settaggi.

OSCILLATOR DRIFT quando verrà attivato introdurrà un sottile drift al pitch degli oscillatori che può incrementare la percezione degli oscillatori come più caldi. (scusate ma drift non sapevo come tradurlo) immaginate una sorta di non controllato battimento..

F1 RESONANCE BOOST incrementa la quantità di risonanza nel primo filtro. Incide su risonanza e gain di entrambe le frequenze alte e basse.

F1 RESONANCE BOOST introdurrà più overtones risonanti nell'overdrive. Molto utile se volete che la vostra A4 urli.

ATTENZIONE!!!! F1 RESONANCE BOOST può causare picchi di volume tali da rovinare le vostre orecchie o i vostri monitor.

LEGATO MODE

Può essere attivato o disattivato, quanto attivo, gli inviluppi non saranno ritriggerati in caso di note sovrapposte. (sia che siano suonate manualmente che via midi)
Le note su sequencer non sono influenzate da LEGATO MODE.

PORTAMENTO

Quando attivo produrrà uno slide pitch di intonazione tra le note. Anche qui il settaggio funziona solo per le note suonate manualmente o via MIDI.
Per lo slide nelle note del sequencer vi rimando più avanti, quando parleremo di NOTE SLIDE.
.OFF spegne il portamento. LE note suonate non saranno più influenzate da tale parametro.

. ON accende il portamento, tutte le note suonate saranno influenzate dal parametro.

. LEGATO attiva il portamento solo sulle note sovrapposte, ma perchè funzioni, va da sé che il LEGATO MODE debba essere attivato.

VELOCITIY TO VOL seleziona a quale velocita MIDI il volume del suono sarà influenzato quando suonate sulla tastiera midi.

.OFF fa si che la velocity non influisca sul volume del suono.

.LOG applicherà una curva di velocity logaritmica. La differenza del volume sara enorme tra un tasto suonato piano e uno suonato fortissimo.

.LIN applicherà una curva di velocity lineare. Qui la differenza di volume tra tasto suonato forte e piano corrisponde in maniera lineare alla forza applicata sul tasto.

.EXP applicherà una curva esponenziale. La differenza di volume sarà enorme tra un tasto suonato forte e uno pianissimo.

VELOCITY MOD permette di accedere ad un menu dove fino a 5 parameter page possono essere assegnati ai parametri velocity.
Entrambi i parametri di VEL del NOTE menu e la velocity delle note MIDI provenienti dall'esterno saranno influenzati dai parametri assegnati nei parameter page.
Aprire il menu premendo YES/SAVE. Il settaggio dei parametri funziona alla stessa maniera delle PERFORMANCE MACROS, spiegate precedentemente.

PITCH BEND permette di accedere ad un menu dove fino a 5 parameter page possono essere assegnati ai parametri MIDI PITCH BEND COMMAND. Se sono spediti alla macchina messaggi di PITCH BEND da un device esterno, i messaggi saranno influenzati dai settaggi di questo menu. Aprire il menu premendo YES/SAVE. Il settaggio dei parametri funziona alla stessa maniera delle PERFORMANCE MACROS, spiegate precedentemente.

MODULATION WHEEL permette di accedere ad un menu dove fino a 5 parameter page possono essere assegnati ai parametri midi di MOD WHEEL COMMAND. (CC#1).
Aprire il menu premendo YES/SAVE. Il settaggio dei parametri funziona alla stessa maniera delle PERFORMANCE MACROS, spiegate precedentemente.

BREATH CONTROLLER permette di accedere ad un menu dove fino a 5 parameter page possono essere assegnati ai parametri MIDI di BREATH CONTROLLER command (CC#2).
Aprire il menu premendo YES/SAVE. Il settaggio dei parametri funziona alla stessa maniera delle PERFORMANCE MACROS, spiegate precedentemente.

AFTERTOUCH permette di accedere ad un menu dove fino a 5 parameter page possono essere assegnati ai parametri MIDI di AFTER TOUCH COMMAND. Aprire il menu premendo YES/ SAVE. Il settaggio dei parametri funziona alla stessa maniera delle PERFORMANCE MACROS, spiegate precedentemente.

.Anche qui come ormai è noto, le funzioni copy, clear, paste sono disponibili in LOAD TRACK SOUND e SAVE TRACK SOUND.

.Premere e ruotare il LEVEL KNOB per incrementare la velocità di scorrimento in LOAD TRACK SOUND e SAVE TRACK SOUND.

. Quando siete in LOAD TRACK SOUND e SAVE TRACK SOUND menu, i suoni diventati suoni bloccati (lucchetto) sono indicati da una piccola icona step sequencer, alla fine del nome del suono. Siate attenti a sovrascrivere un suono bloccato, perchè cambierà il suono del pattern. Leggete più avanti riguardo al suono bloccato (SOUND LOCK).

PLAYING A SOUND

Un suono si può suonare usando la tastiera di bordo. Selezionare il suono che volete suonare premendo le track 1-4. Le informazioni su LCD mostreranno quale kit è caricato e brevemente cambieranno indicando il nome del suono istanziato.

Il range della tastiera di bordo è di un'ottava e una nota (da DO a DO). Per cambiare ottava premere UP e DOWN, i LEDs ottava indicheranno in quale ottava state suonando.

Il range di ottave è di -5 a 5.
Ricordate che non potete usare le frecce per spostarvi di ottava nel caso un menu aperto ne richieda l'utilizzo.

I suoni possono essere suonati in modo PORTAMENTO o LEGATO.
Questi controlli possono essere applicati come visto precedentemente in SOUND MENU.

.Quando si seleziona la traccia FX, la <TRACK LED> della traccia precedentemente attiva diventerà semi-brillante. Ciò indica che i tasti [Tastiera] ancora Trig note su questa pista. Questo permette di sentire come parametro effetto cambiamenti influenzeranno la traccia precedentemente attiva. Premere nuovamente il tasto [TRACK] 5 per rendere la traccia FX completamente attivo. I tasti [Tastiera] saranno poi controllare la traccia FX.

PLAYING A SOUND WITH A MIDI KEYBOARD

Le voci del synth possono anche essere suonate con una tastiera midi esterna connessa ad A4. Con il menu MIDI CHANNELS potrete decidere a quale midi tracks le voci rispondono. Lo vedremo meglio più avanti.

EDITING A SOUND

Per editare un suono, prima di tutto selezionate una delle 4 possibili synth track, premendo uno dei tasti TRACK da 1 a 4. Il suono della synth track attiva sarà quello destinato all'editing.
Il livello del volume globale della traccia attiva viene gestito con la manopola LEVEL. Nel menu PERFORMANCE MIXER, tutti i livelli delle tracce sono visibili e possono essere modificati utilizzando le manopole di inserimento dati. KNOB.
I suoni vengono modificati regolando i parametri che si trovano sulle parameter page delle tracce synth. Accedete a queste pagine premendo i tasti pagina [PARAMETER]. Se una pagina contiene una sottopagina, premete nuovamente il tasto pagina [PARAMETER] per accedervi. Utilizzare le manopole DATA ENTRY KNOB per modificare i parametri nella maniera che desiderate.

Esistono sei diverse pagine di parametri. Per una descrizione completa delle funzioni dei parametri, vedi "Appendice A: PARAMETRI SYNTH TRACK".

OSC1 controlla l'oscillatore 1. Contiene una pagina secondaria per il generatore di rumore.

OSC2 controlla l'oscillatore 2. La sottopagina ospita parametri rilevanti per entrambi gli oscillatori.

FILTERS controlla i due filtri e l'overdrive. Sono disponibili un filtro 24d/ottava 4 poli low pass

ladder e un filtro 2 poli multimodo, connessi in serie con un overdrive tra loro.

AMP contiene i parametri dell’ inviluppo amplificatore. Anche qui troviamo le mandate effetti.

ENV offre due inviluppi assegnabili liberamente. Il primo controlla anche i filtri. il secondo è locato in una sottopagina.

LFO due LFO assegnabili liberamente alla macchina. Le pagine contengono entrambe una sottopagina.

EDITING THE FX AND CV TRACKS

L’editing di questi parametri (CV e FX) è molto simile all’editing dei suoni delle synth tracks.
Le parameter pages contengono parametri rilevanti per i due tipi di track.
Per una spiegazione approfondita dei parametri di fx e cv vi rimando alla sezione ***appendix B*** FX PARAMETERS e ***appendix C*** CV PARAMETERS.

RICORDA: fx e cv sono parametri che vendono solo salvati come parte del KIT.

THE FX TRACK

La traccia FX controlla gli effetti send interni ad A4. Per modificare la traccia FX, premere il tasto [TRACK] tasto 5. Esistono cinque pagine parametro della traccia FX:

EXT IN contiene parametri relativi all’external input (parametri relativi al controllo di sorgenti esterne)

CHORUS controlla i parametri di CHORUS.

DELAY controlla i parametri di SATURATOR DELAY FX

REVERB controlla i parametri di SUPERVOID REVERB FX

LFO contiene parametri per i due LFO che possono anche modulare a seconda delle esigenze i parametri di FX TRACK.

THE CV TRACK

Traccia per il controllo di macchine esterne dota di ingressi cv gate.
Per editare la traccia CV premere TRACK 6. Una traccia CV contiene sei PARAMETER PAGES (le solite pagine parametro)

CV A controlla il segnale spedito dal CV A output

CV B controlla il segnale spedito dal CV B output

CV C controlla il segnale spedito dal CV C output

CV D controlla il segnale spedito dal CV D output

ENV offre due inviluppi liberamente assegnabili al controllo dei parametri di cv track.

LFO offre due LFO assegnabili liberamente al controllo dei parametri di cv track.

TRACK MUTING

Premendo FUNCTION+ tasto TRACK (qualsiasi) mutate la traccia che desiderate.
Solo le note istanziate con i tasti TRIG del sequencer vendono mutate.
Questo significa che nessuno vi vieta di suonare le note manualmente sulla tastiera di bordo.
Cambiando pattern la traccia mutata rimarrà muta anche nel nuovo pattern.

TRACK LEDs
I leds della traccia indicano lo stato di mute in cui la traccia si trova.

Led spento = traccia muta.
Led verde = traccia udibile.
Led rosso = traccia udibile e attiva.
Led giallo = traccia attiva ma muta.

.Il track muting è possibile anche in modo performance senza problemi.
. Le tracce possono essere mutate anche in modalità SONG o CHAIN.
Questo tipo di muting, chiamato SONG MUTING, lavora differentemente dal TRACK MUTING, perchè il SONG MUTING è collegato in modo esclusivo ai patterns.
Vedremo più avanti come.

THE SEQUENCER

Il sequencer della A4 memorizza le informazioni in **patterns**. Un pattern controlla la riproduzione delle tracce synth, FX e CV e vari settaggi di quest’ultime. Ciascuno degli 8 BANKS, che vanno dalla A alla H, può ospitare 16 patterns, il che significa che sono disponibili 128 patterns. Tutte le modifiche apportate ai patterns vengono salvate automaticamente. Le modifiche apportate al pattern attivo possono tuttavia essere annullate. Per saperne di più andate al "Menu pattern" . Un pattern contiene:

Note TRIGS per tutte le tracce.

TRIGLES LOCKS per tutte le tracce.

PARAMETER LOCKS.

MUTE dei trigger.

ACCENT trigger.

Trigs dei Parametri e delle note.

SWING trigs.

ARP e NOTE dei menu parameter settings.

Informazioni riguardo a quale kit è linkato al pattern.

Lenght e time signature per le tracce.

BASIC PATTERN OPERATIONS

A4 può facilmente switchare tra i pattern. Importante funzione, oltre alla abilità di creare catene, utile per un utilizzo user friendly dal vivo.

SELECTING A PATTERN

Premere il tasto BANK GROUP per scegliere il BANK GROUP dal quale selezionare il pattern.
Se, ad esempio il bank group selezionato è il bank A-D, potrete scegliere pattern appartenenti ai bank A, B, C, D.
Ora premete un BANK a caso seguito, tenendo premuto, da uno dei 16 tasti TRIG.
Se per esempio volete selezionare il pattern B 05 dovrete premere il tasto BANK B/F seguito dal tasto TRIG n 5.

I PATTERN CONTENENTI DATI SONO INDICATI DA UN LED ROSSO SEMI ACCESO.
Il pattern correntemento scelto è indicato da un led rosso acceso. Quando scegliete un pattern senza dati, il kit del precedente pattern verrà utilizzato.
Quando un pattern sta suonando e viene successivamente selezionato un nuovo pattern, il led sopra il nuovo pattern lampeggia indicando la posizione corrente.

. Un pattern può essere selezionato anche con una sola mano. Premete prima il tasto bank group desiderato, avrete un pò di tempo (poco*) per selezionare subito dopo il n di pattern premendo uno dei soliti tasti TRIG da 1 a 16. * fino a quando non scompare la scritta **choose ptn**.
. i pattern possono essere cambiati mentre il seq è in play.
. i pattern possono essere cambiati e messi in coda per mezzo di messaggi di program change.
. dopo avere scelto un pattern e prima di rilasciare qualsiasi tasto, REC, PLAY E STOP possono essere premuti per copiare, cancellare o incollare patterns. Non verranno costruite nuove catene o code di pattern. E'possibile copiare cancellare o incollare pattern multipli allo stesso tempo.

PATTERN CONTROL

Premendo PLAY partirà il playback del pattern. Premendo STOP fermeremo il playback di tutte le tracce. Il suono verrà tagliato ma gli effetti inseriti continueranno il loro percorso fino a quando il fade out naturale avverrà. Per evitare questo, potete premere velocemente **due** volte STOP.
Ciò fermerà tutte le tracce e gli effetti.

Se un pattern sta suonando e premete PLAY, non farete altro che mettere in pausa il pattern.
Premete nuovamente PLAY per partire da dove avete pausato.

Se il pattern contiene più di sedici steps i led del pattern page lo indicheranno.
Se per esempio un pattern è formato da 32 step, i led della pattern page, lampeggeranno indicando la pagina in uso, mentre la pagina non in uso sarà indicata da un led acceso non lampeggiante.
LAMPEGGIANTE=**pagina in uso**
NON LAMPEGGIANTE MA ROSSO FISSO=**pagina non in uso.**

TEMPO

Il parametro tempo è globale e influisce su tutti i pattern. Il tempo del pattern è settabile nel TEMPO MENU. Premete il pulsante TEMPO per aprire il menu.

Utilizzare la manopola LEVEL per modificare l'impostazione del tempo. Il tasto [UP] e [DOWN] cambia la parte decimale del tempo. Per il tap del tempo, tenere premuto il tasto [FUNCTION] e toccare il tasto [TEMPO] con ritmo costante. Dopo quattro tap consecutivi sarà calcolato il tempo medio del tap. Continuando con i tap, il tempo medio continuerà ad aggiornarsi.

Il tempo può essere anche temporaneamente aumentare o diminure di un 10% circa, premendo LEFT o RIGHT. Quando Left o Right verranno rilasciate il tempo tornerà al suo valore originale.

Sempre all'interno del menu tempo, premendo FUNCTION e ruotando il LEVEL KNOB potrete impostare un nuovo tempo, che sarà attivo solo quando FUNCTION verrà rilasciato, fino a questo momento verrà mantenuto il tempo precedente. (immaginatevi una freccia puntata e in carica ma non scoccata) Lo scoccare sarà il rilascio del tasto function. La stessa cosa avviene per il mute ad esempio.

PATTERN MODES

Quando cambiate i patterns esistono diversi modi o vie per farlo.
Per switchare tra i vari tipi di pattern mode, premete FUNCTION + BANK GROUP.
Esistono 3 differenti pattern mode. Indicati da un pattern mode LED.

DIRECT START cambierà immediatamente pattern. Il nuovo pattern inizierà ad essere riprodotto dall'inizio. Questo modo è indicato da il LED di colore ROSSO.

DIRECT JUMP cambierà immediatamente pattern. Il nuovo pattern inizierà ad essere riprodotto dalla posizione nella quale il precedente pattern è stato interrotto. Questo modo è indicato da un LED di colore VERDE.

SEQUENTIAL cambierà il pattern solo quando il precedente sarà arrivato alla fine del suo ciclo. Questo è il modo di default. Questo modo è indicato da un LED spento.

EDITING A PATTERN

A4 permette di creare ed editare patterns in due modi:
MODALITA' GRID RECORDING (la classica registrazione a step)
MODALITA' LIVE RECORDING (la registrazione in real time) modalità nella quale è possibile inserire note trigs e trigless locks.

TRIG TYPES

Esistono 2 tipi di trigs, note trigs e trigless locks.
Note trigs non è altro che il trigging di note.
Mentre il trigless locks ci permette di inserire parametri di locks, senza che ci sia necessariamente trigging di note. (funziona solo in live rec mode) ricordatelo!!!

Il note trigs è indicato da un led acceso.
Il tirgless lock è indicato da un led semi acceso. Leggete molto altro nella sezione PARAMETER LOCKS più avanti.

Ricordate, i due tipi di trig sono inseriti differentemente, dipende in che modo state lavorando, se in GRID o in LIVE rec.

GRID RECORDING MODE

E' un metodo di CREAZIONE PATTERN dove I TRIGS SONO INSERITI PER STEP, tramite i pulsanti TRIG.
Per entrare in modalità GRID, basta semplicemente premere il tasto REC una volta sola. Si accenderà un led ROSSO ad indicare che il GRID mode è attivo. Selezionate ora la traccia con la quale volete creare il pattern o porzione di esso. Immettete quindi fisciamente le note trig dove vi serve, premendo una sola volta il tasto TRIG. Per cambiare la nota del TRIG o per dargli un valore di nota, premete e tenete premuto il TRIG mentre premente una nota della tastiera di bordo.
Per inserire un solo TRIGLESS LOCK, premete FUNCTION e il TRIG che vi interessa.
Per aggiungere un micro timing alla nota, premete e tenete premuto il TRIG mentre premete LEFT o RIGHT. Apparirà un menu a popup di micro timing che vi mostrerà gli offset di nota.

Se il pattern dovesse contenere più di 16 steps, cosa frequente mi permetto di aggiungere, potete switchare alla pagina che volete editare a colpi di trig premendo il tasto PAGE.
La pagina attiva di editing sarò indicata da un led acceso.

Ora premete PLAY per sentire la sequenza.

.figata, tutti i trigs della traccia possono essere spostati avanti e indietro per step di 1 alla volta avanti o indietro nel sequencer.
In GRID REC MODE, premete FUNCTION e tenetelo premuto mentre con LEFT e RIGHT spostate i vostri trigs avanti e indietro sulla griglia dello step seq. Non avete idea dello sballo ritmico. (aggiunto da me... anche FIGATA)

Potete eseguire anche un preview del note trig, completo dei suoi parameter locks, premendo TRIG + un tasto a caso della TASTIERA di bordo.

LIVE RECORDING MODE

Questo è il secondo metodo per immettere valori di trig alle tracce. In questo metodo di registrazione la tastiera di bordo o una tastiera midi esterna connessa ad A4 possono essere usate per immettere trig alle tracce. E' anche possibile immettere parameter locks in tempo reale.
I trig inseriti in realtime, vengono insertiti sul sequencer con un microtempo affascinante, rispettando il tempo stesso con cui vengono inseriti e non agganciandosi matematicamente alla griglia dello step seq. Questa funzione permette di immettere note, ad esempio, in maniera molto espressiva e umana, non robotica. I micro time trigs (µTM) possono essere quantizzati. La quantizzazione è editabile e applicabile nel menu NOTES SETUP. Parlerò della quantizzazione più avanti nel manuale.
Premete e tenere premuto RECORD poi premete PLAY, entrerete in modalità LIVE REC. Il sequencer inizierà ad andare e il led a fianco al pulsante REC inizierà a lampeggiare.

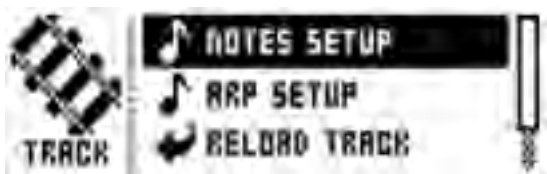
Potrete, ora inserire note in real time suonando la tastiera di bordo o una master esterna collegata via MIDI, ovviamente le note verranno inserite sulla traccia attiva..

Per cancellare ciò che avete appena fatto, premete e tenete premuto TRACK + NO RELOAD.
Tutti i trigs verranno cancellati dalla traccia attiva.
I trigs di più di una traccia possono essere rimossi premendo più pulsanti TRACK simultaneamente.

Per fermare sia la registrazione che il play del sequencer premete STOP.

Per uscire dalla modalità LIVE REC, semplicemente premete PLAY, se invece volete tornare in modalità GRID REC premete nuovamente il pulsante REC e se da qui voleste tornare alla modalità LIVE REC, premete tenete premuto prima REC poi PLAY.

TRACK MENU

Menu nel quale troviamo settaggi e opzioni relativi alla traccia attiva.
Accedete al menù premendo FUNCTION + E1.
Navigate nella lista comandi con UP e DOWN o il solito LEVEL KNOB. Selezionate l'opzione desiderata con il solito YES/SAVE.
Selezionate la traccia sulla quale volete apporre cambiamenti premendo il solito tasto TRACK.

NOTES SETUP contiene settaggi generali relativi alla quantizzazione e alla scala. E' lo stesso menu che aprireste con la combinazione di tasti FUNCTION + NOTE.

ARP SETUP contiene settaggi per l'arpeggiatore della traccia. E'lostesso menu che aprireste con la combinazione di tasti FUNCTION + ARP.

RELOAD TRACK vi permette di ricaricare la traccia attiva allo stato in cui si trovava prima di apporre modifiche o comunque all'ultima volta che avete salvato. Premete NO/RELOAD + E1 per lo shortcut di questo comando.

SAVE TRACK salva ovviamente l'operato sulla traccia. Questa funzione è comoda perché se vi piacesse quello che state facendo, salvate. Se andando avanti doveste capire che preferivate un punto precedente, potrete, con il RELOAD TRACK tornare al punto in cui avete salvato manualmente senza avere perso nulla.
Short cut (YES/SAVE + E1)

PATTERN MENU

Nel pattern menu i patterns possono essere salvati e ricaricati.
Per accedere al menu premete FUNCTION + F1. Scegliete tra i comandi disponibili con le solite frecce UP e DOWN.
Confermate la selezione premendo YES/SAVE.

RELOAD PATTERN caricherà il pattern attivo.
Caricherete il pattern al suo stato di iniziale o allo stato in cui lo avete, ad un certo momento, salvato. (utilizzando il comando SAVE PATTERN).
Shortcut NO/RELOAD + F1.

SAVE PATTERN come per il save track, la funzione vi permette di salvare il pattern nel momento in cui vi rendete conto di stare facendo qualcosa che vi convince. Potete tornare sempre al punto in cui avete salvato se vi accorgete di non essere più così convinti con il comando RELOAD PATTERN.
Shortcut YES/SAVE + F1.

.Il RELOAD PATTERN è molto comodo nel caso in cui improvvisiate in una situazione live. Ogni azione tipo suoni aggiunti, linee di basso ecc possono essere immediatemente UNDONE, tornando alla situazione precedente salvata ;)

ARPEGGIATOR

IL menu arpeggiator consiste in 6 arpeggiatori, uno per ogni traccia.
I settaggi dell'arpeggiatore sono parte integrante del pattern, non sono slavati assieme ai KITS.
Selezionare la traccia nella quale l' arpeggiatore sarà modificato premendo il relativo tasto [TRACK]. Aprire il menu ARPEGGIATOR premendo il tasto [ARP].

MOD attiva l'arpeggiatore e controlla come le note arpeggiate verranno ordinate o disposte.

.OFF disattiva arpeggiatore.
.TRU suonerà le note nello stesso ordine in cui sono state immesse.
. UP suonerà le note in ordine ascendente dalla più bassa alla più alta sulla base di un'ottava.

.DOWN inverso rispetto a UP. In ordine discendente, dalla più alta alla più bassa su base di un'ottava.
.CYC suonerà le note prima in ordine ascendente e poi discendente.
.SHF suonerà le note in maniera random su base di un'ottava. *Se per esempio l'arpeggio avesse un settaggio di **RNG** pari a 2, prima suonerebbe tutte le note random della prima ottava e una volta finite le note, tutte le note random della seconda ottava.*
.RND randomizza tutte le note.
.PLY arpeggia un accordo completo (con polifonia attivata) nella stessa modalità in cui le note vengono arpeggiate con impostazione TRU.

SPD regola la velocità dell'arpeggiatore ed è sincronizzato alla velocità del progetto.
Ad esempio un settaggio valore 6 corrisponde al sedicesimo, un settaggio valore 12 corrisponde all'ottavo.

RNG setta il range di ottave dell'arpeggiatore. Alla fine del ciclo di note l'arpeggiatore passerà alla ottava sopra successiva. Quando i ciclci di note avranno raggiunto l'offset di RNG, tutto inizierà nuovamente ad arpeggiare dal valore iniziale *e da qui il transpose di ottave ricomincerà.*

LEG controlla il legato dell'arpeggiatore. Questo settaggio influenzerà i trig nota della traccia anche se il parametro MOD dovesse essere spento.

.ON Suonerà legato per note sovrapposte, rilasciando la vecchia nota solo dopo la nuova. Il settaggio NLEN aggiusta la lunghezza delle note quando l'arpeggiatore è attivato. Se non attivato LEN aggiusterà la lunghezza delle note. (non ho capito ma ho tradotto pari pari dalle loro istruzioni - se qualcuno più bravo vuole capirci qualcosa ci illustri).

.OFF spedirà MIDI note OFF prima dello start di ogni nota arpeggiata.

LEN controlla la lunghezza delle note arpeggiate.

NO2-NO4 selezionano l'offset in semitoni per tre note addizionali di arpeggio.
L'offset è generato dai trig originali di nota. I parametri **TRK KEY SCALE** e **TRK KEY NOTE** si trovano nel menu NOTES SETUP. Infuenzeranno il valore delle note arpeggiate.

Prego notare che solo i parametri NO2-NO4 possono subire il processo di parameter lock.

ARPEGGIATOR SETUP

FUNCTION + ARP fanno accedere al menu ARPEGGIATOR SETUP.
Qui potrete settare la lunghezza dell'arpeggiatore e delle note.

Selezionate la lunghezza dell'arpeggio ruotando il knob data entry E. La lunghezza massima dell'arpeggiatore è di 16 step seq. I trig leds indicheranno la lunghezza dell'arpeggio e, quando l'arpeggio sta suonando, il numero delle note arpeggio suonate.

L'offset delle note arpeggio può essere inserito premendo un tasto TRIG e ruotando Il knob data entry J. Premendo più trig simultaneamente è possibile aggiustare l'offset delle note per più di uno step.

NOTE MENU

il note menu controlla i settaggi generali di nota relativi alla traccia attiva.
Aprite il menu premendo NOTE. I settaggi di note menu sono una parte del pattern, non sono però salvati insieme al KIT.

Quando inseriamo una nota con il tasto trig i parametri che vedremo nel note menu, saranno parametri di default. Inserendo tre note trig, cambiando per esempio la lunghezza delle stesse e inserendo altre tre note successivamente, farà si che le ultime tre note abbiano una lunghezza differente rispetto alle prime tre. Per aggiungere settaggi individuali per ogni nota, utilizzate i parameter locks. Ad esempio i settaggi di µTM, ENV e LFO possono essere solo cambiati quando usate i parameter Locks.

NOT è il valore di default delle note.

VEL setta il valore di Velocity. Più è alto il valore più alto sarà il volume delle note. Il valore di default è 100. Notare che questo valore sarà influenzato da qualsiasi impostazione di VELOCITY MOD, visto precedentemente.

LEN setta la lunghezza della nota.

µTM controlla il micro timing offset. Un valore negativo avvicinerà il trig alla posizione prima del quantized sequencer step. Un valore negativo, dopo. Ogni micro timing step vale esattamente 1/384 di nota. Inserendo note in realtime, saranno automaticamente inserite in modo micro timed.

ENV controlla se ENVF deve essere ritriggerato o no nel momento in cui una nota trig o un trigless lock è attivato dal sequencer.

ENV controlla se ENV2 deve essere ritriggerato o no nel momento in cui una nota trig o un trigless lock è attivato dal sequencer.

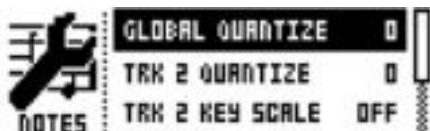
LFO controlla se LFO1 deve essere ritriggerato o no nel momento in cui una nota trig o un trigless lock è attivato dal sequencer.

LFO controlla se LFO2 deve essere ritriggerato o no nel momento in cui una nota trig o un trigless lock è attivato dal sequencer.

.Ricorda che è possibile in tempo reale, registrare e cancellare i parametri di NOT, VEL, e LEN. Cosa comoda quando per esempio immettete note usano una tastiera midi esterna che manda dati di midi velocity. Lo stesso si può applicare nel caso usiate una mini key midi che non manda dati di velocity.

.Quando fate una cancellazione (erase) in realtime premendo FUNCTION + NO/RELOAD, i parametri nota non sono inclusi.

NOTES SETUP

Nel Note Menu troverete i settaggi relativi alle note della traccia attiva. Accedete al menu premendo FUNCTION + NOTE. Navigate nel menu con UP e DOWN o il LEVEL KNOB.
Cambiate settaggio con LEFT e RIGHT.

GLOBAL QUANTIZE parametro che influenza i micro timed trigs di tutte le tracce. Più è alto il valore di quantize, più saranno quantizzati i micro timed trigs.

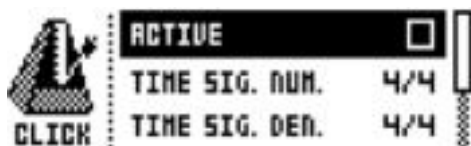
TRK QUANTIZE quantizza i micro timed tirgs della traccia attiva. Più è alto il valore di quantize, più saranno quantizzati i micro timed trigs.

TRK KEY SCALE setta la scala della traccia (key scale). Tutte le note sul sequencer saranno trasportate in base alla scala impostata. Questo settaggio non è distruttivo, il che si gnifica che se per es cambiate da MIN a OFF le note torneranno a suonare con il loro valore originale.
Questo settaggio influisce anche su come il brano viene trasposto, nel caso applichiate un TRANSPOSE. Per esempio, se avete settato che la scala sia maggiore MAJ, tutte le note saranno trasposte seguendo il principio della scala maggiore. (le scale, per chi non le conoscesse, deve studiare armonia, c'è poco da fare).
Della funzione transpose parleremo più avanti.

TRK KEY NOTE setta la tonalità della traccia. Questo settaggio influisce su come la traccia sarà trasposta, nel momento che effettuate un transpose.
Il transpose non sarà altro che un offset della tonalità di partenza.

TRK TRANSPOSABLE non ha gran bisogno di traduzione, se non per il fatto che rende la traccia disponibile per la trasposizione, disattivando questo parametro, la trasposizione non avverrà.
Torna comodo rendere non trasponibile una traccia nel caso contenga suoni DRUM.
Comando veloce per questa funzione è TRANSPOSE+TRACK. (attiva o disattiva il transpose)

CLICK TRACK

E'il menu destinato ai controlli di metronomo interno ad A4.
Aprite il menu premendo FUNCTION +A1.
Up e DOWN per muovervi o LEVEL KNOB.
LEFT o RIGHT per cambiare settaggi.

ACTIVE attiva o disattiva il metronomo. Premendo FUNCTION + 2 volte A1, attivate o disattivate il metronomo.

TIME SIG. NUM controlla il numeratore del tempo. Es: tempo in 3/4, il 3 lo avete scelto con questo parametro.

TIME SIG. DENOM controlla il denominatore del tempo. Es 6/8, 8 lo avete scelto con questo paramentro.

PREROLL funzione che permette un counter fuori rec di un tot numero di battute che potete settare da qui. Utile e fondamentale solo in caso di LIVE REC.

VOLUME controlla il volume del metronomo.

SCALE MENU

Menu dei settaggi generali di lunghezza e timing del pattern attivo.
Lo scale menu può operare in due modi:
NORMAL tutte le tracce hanno stessa lunghezza.
ADVANCED ogni traccia può avere lunghezza diversa. (incastri ritmici notevoli)
Accedete a questo menu premendo FUNCTION + PAGE, usate LEFT e RIGHT per scegliere tra i valori disponibili, usate UP e DOWN per settare il valore che desiderate o il solito LEVEL KNOB.

NORMAL MODE

E' il modo di default. In questo modo tutte le tracce hanno la stessa lunghezza e lo stesso time signature.

I primi due valori controllano la lunghezza del pattern. Il numero più a sinistra seleziona il numero di steps. Invece , il parametro di destra, decide il massimo numero di step per il pattern,
(determinando quindi la lunghezza del pattern stesso).
Questo valore può essere, necessariamente, aggiungo, di 16,32,48,64 steps.
Se un pattern è composto da 17 step o più, il tasto PAGE è usato (in modalità GRID REC) per switchare da una pagina di step input trigs all'altra.

Il parametro più a destra controlla il time signature del pattern, offerendo sette possibili settaggi.
1/8, 1/4, 3/4, 1, 3/2 e 2.
Se settiamo 1/8 per esempio, il seq andrà alla velocità di un ottavo del tempo settato. 3/4 ad esempio farà andare il sequencer a 3/4 del tempo settato, mentre 3/2 andrà veloce il doppio rispetto a 3/4. Infine 2 andrà al doppio del tempo impostato.
Provate a settare diversamente e a sentire cosa accade.

.Nel caso estendiate la lunghezza del pattern da 16 a 32, i trigs immessi nei primi 16 step, verranno copiati nei restanti 16.
.Premete PAGE per cambiare al volo la lunghezza del pattern, premete un trig qualsiasi se volete cambiare il numero di steps del pattern.
. Un settaggio a 2X può essere utile per ragionare sullo step seq in 32esimi.
Un settaggio di 3/4X può essere utile quando per esempio essendo collegati ad altre macchine che stanno suonando volete fare suonare ad A4 delle terzine.
(chi fosse pratico delle vecchie drum machine, non scopre nulla di nuovo e sconcertante, mia nota personale ;)

ADVANCED MODE

In questo modo i pattern delle tracce possono avere lunghezze diverse.
Scegliete advanced mode navigando nella colonna di snistra usando LEFT. Scegliete adv. usando DOWN.
Entrati in adv mode, esisteranno due colonne. TRACK e MASTER.

Nella colonna **track** setterete ovviamente i parametri di lunghezza della traccia, come per il modo normal, vale lo stesso discorso di prima quanto ai settaggi. Premete TRACk per scegliere quale traccia vorrete editare.

Nella colonna **master** invece potete settare: i valori assoluti di lunghezza master pattern, la lunghezza di master change e il time signature generale del pattern.

LEN determina la quantità di steps che il pattern deve riprodurre prima che tutte le tracce ripartano (restarted).
Se settate su INF, le tracce del pattern looperanno all'infinito senza mai essere "*restarted*".
Ovviamente questo settaggio non influirà anche sul parametro CHNG in quanto un cambio di pattern anche se su infinito, avverrà poichè change non può ignorare questa regola.

CHNG determina per quanto tempo un pattern attivo debba suonare, prima che un pattern concatenato o in coda possa iniziare ad essere riprodotto. Questo settaggio risulta importante nel caso LEN sia settato su infinito INF. Se non fate settagi di CHNG il pattern suonerà all'infinito e il prossimo pattern non avrà cosi modo di subentrare. Ma se per esempio CHNG fosse settato su 64, il prossimo pattern entrerebbe dopo 64 steps.

MASTER SCALE è il settaggio più a destra nel pannello. Determina il time signature generale.

Premete FUCNTION+UP o DOWN per settare il master lenght pattern di incrementi di 16.

SEQUENCER FEATURES

PARAMETER LOCKS

Il parametr locks è una funzione intelligente che permette ad ogni singolo step di avere parametri univoci. Per esempio una data nota trig può avere un determinato pitch e un determinato cutoff rispetto ad un altra con valori del tutto diversi, questo creerà pattern complessi e organici.
Tutti i parametri trovati nelle parameter pages, in ARP e NOTE menu, possono essere "parameterloccati" e possono essere applicati a tutti i tipi di traccia. Possono essere inseriti, rimossi, copiati, cancellati ecc..

Per applicarli in GRID REC, premete e tenete premuto il TRIG che volete e settate i parametri che desiderate, nelle varie pagie, con i data entry knobs.
Il valore lcd che state editando subirà inversione grafica (vista al negativo).
Il TRIG led del TRIG "loccato" inizierà a alampeggiare rapidamente indicando che il TRIG adesso contiene parameter lock.
Per rimuovere il parameter lock, tenere premuto il TRIG che vogliamo modificare e premere il KNOB che avevamo impostato.
Oppure premete il TRIG per rimuovere la nota e ripremetelo per inserirla, riapparirà senza più parameter lock.

In LIVE REC, ruotando i knob aggiungerete parameter lock in tempo reale alla traccia attiva.
Le note TRIG inserite saranno loccate. E i trigless locks contenenti Locks saranno inseriti negli step del sequencer senza che necessariamente ci siano note TRIG.

Per rimuovere parameter lock in realtime rec, premere e tenere premuto FUNCTION + NO/ RELOAD.
in questo modo comunque i sounds lock non saranno cancellati. Per rimuovere specifici parametri in real time, consiglio di di premere NO/RELOAD mentre premete il data entry knobg corrispondente al parametro da eliminare.

. in un pattern possono essere loccati fino a 128 parametri.
Un parametro, ricordate bene, **conta come 1**. Non importa quanti trig siano soggetti al lock. Per esempio, se il cutoff del filtro della traccia synth 1 è *loccato* su ogni step del sequencer, rimangono comunque ancora 127 parametri da poter *loccare*.

SOUNDS LOCK

Tutti i suoni residenti nella palette sonora del progetto attivo possono essere cambiati per step di sequencer. Una funzione molto utile per creare organicità e rendere unica la traccia.
Premete e tenete premuto un TRIG e ruotate il LEVEL KNOB.
Apparirà la lista della palette sonora. Scorrete la lista ruotando il LEVEL KNOB, scegliete il suono che volete attribuire a quel TRIG e solo dopo, rilasciate il tasto TRIG. Il led del TRIG inizierà a lampeggiare. Premendo e tenendo premuto il trig, potrete vedere il suono ad esso assegnato.

.La prima posizione della lista della palette sonora è intitolata TRACK SOUND, è la selezione di default e riprodurrà il suono originario della traccia appartenente al kit attivo (suono di fabbrica o suono che avete salvato, non lo scrivono ma vado per deduzione).

TRIG MUTE

Il menu TRIG MUTE permette di aggiungere maschere di mute su una base per trig. Ogni traccia può avere le proprie Trigs mute. Aprite il menu premendo il tasto [FUNCTION] + [BANK A / E].

Selezionate la traccia alla quale desiderate aggiungere Trigs mute premendo il tasto corrispondente [TRACK]. Mentre nel menu TRIG MUTE inserite trig, accadrà che i trig inseriti sulla traccia attiva, saranno “*Mutati*”.

.I trig mute possono essere velocemente aggiunti ai note TRIG o ai trigless lock. Tenete premuto il trig note o il trigless lock e premete BANK A/E. Vedrete che un trig mute verrà automatcamente inserito nello stesso step seq dove prima c’era un trig note o trigless lock.

.Premete un note trig/trigless lock per vedere rapidamente se un mute trig è inserito in quel dato punto del sequencer. Se così fosse, BANK A/E inizierà a lampeggiare.

.I trig mutes sono ottimi per sperimentare con le tracce mentre suonate in ambito LIVE.
Per fare un esempio, gli ultimi 8 step di una linea di basso potrebbero essere “mutati” per creare tensione.

ACCENT

Aggiungendo trig di accento è comodo ad es. per inserire cambiamenti al volume e all’inviluppo del filtro. O in generale per aggiunere accenti agli steps della track attiva. Accent level è anche una destinazione di moldulazione, significa, cioè che potremmo inserire un LFO dedicato alla modulazione di tale parametro.
Per aprire questo menu, premete FUNCTION + BANK B/F.

Selezionate la traccia che volete influenzare da tale parametro, premendo il corrispondente tasto TRACK.
Selezionate il valore di accento ruotando il LEVEL KNOB, più sarà alto il valore, più sarà alto l’accento inserito nei TRIG.

Mentre il menu accent è aperto, il seq mostrerà gli accent trig. Inserite o rimuovete un accento premendo i tasti TRIG. Se l'accent trig è inserito nello stesso punto di un note trig allora quella nota suonerà con l'accento, in altre parole suonerà più forte.

.Una nota trig può essere rapidamente accentata. Premete e tenete premuto sulla nota TRIG e premete BANK B/F. Un trig accento sarà automaticamente aggiunto al trig nota, ovviamente, nello stesso punto in cui si trova la nota trig sullo step seq.

.Premete una nota TRIG o trigless lock per capire velocemente se un trig accento è inserito nello stesso step del TRIG. In questo caso, il led BANK B/F si accenderà.

NOTE SLIDE

Il menu note slide rende possibile lo slide tra due note separate tra loro.
Aprite il menu premendo FUNCTION + BANK C/G. Quando questo menù è attivo e premete i tasti TRIG, trig di note slide verranno inseriti negli step del seq.

Se un trig slide viene inserito sullo stesso step del trig note, il pitch della nota precedente effettuerà uno slide fino allo step del trig slide inserito.
Per capire meglio il procedimento:
se una traccia contiene due trig note e il trig slide viene inserito sulla seconda nota, il pitch della prima nota effettuerà lo slide fino al pitch della seconda.
La velocità del pitch slide è determinata dal parametro SLI, lo trovate nella seconda pagina del menu OSC 2. Più avanti parleremo in dettaglio di questo parametro nella sezione APPENDIX A SYNTH TRACK PARAMETERS.

.I note slides posso essere inseriti rapidamente tenendo premuto il tasto TRIG e premendo BANK C/G. Un note slide trig verrà automaticamente inserito sullo stesso step del note trig.

.Premete un note trig lock per verificare se un note slide trig è inserito sullo stesso step della nota. Se ciò dovesse essere, il led BANK C/G inizierà a lampeggiare.

PARAMETER SLIDE

Il menù parameter slide rende possibile lo slide di parametri tra due trig note o trigless locks di una traccia attiva.
Aprite il menu premendo FUNCTION + BANK D/H. Quando questo menu è attivato, e i tasti TRIG vengono premuti, slide trig vengono inseriti nel sequencer.

Perchè avvenga uno slide di parametri tra due trigs occorre che almeno uno dei due trigs sia "loccato".
Un parametro loccato effettuerà slide verso un parametro non loccato e viceversa. Per realizzare uno slide di parametri, inserite uno slide trig sullo stesso step del seq in cui volete che uno slide accada. La velocità dello slide è relativa al tempo correntemente impostato. Uno slide di parametro risulta completo quando il prossimo trig è ricevuto. Differenti parametri subiranno slide allo stesso identico momento.

.Trig di parameter slide possono essere velocemente inseriti a note trigs o trigless lock. Premete e tenete premuto il trig note o trigless lock e premete BANK D/H. Un trig di parameter slide verrà automaticamente aggiunto sullo step seq nelo stesso punto in cui si trova il trig note o trigless lock.

.Premete un trig note o trigless lock per vedere velocemente se esistono trig di parameter slide. Se così fosse, il led BANK D/H lampeggerà.

SWING

Il settaggio del cosiddetto SWING permette differenti groove ritmici. Accedete a questo menu premendo FUNCTION + B1.

TRACK TRANSPOSE

Le tracce possono essere trasposte su o giù e la funzione di transpose può essere bloccata in un solo passaggio operativo.
Le tracce soggette dalla funzionalità transpose sono editate nel menu NOTES SETUP.
Esiste anche un comando veloce per poter effettuare tale operazione. Premete TRANSPOSE + TRACK, questa operazione vi permetterà di attivare o disattivare la funzione per le tracce.
Quando premete e tenete premuto TRANSPOSE i led delle tracce lampeggianti indicheranno che la traccia è trasposta.

Per trasporre premere e tenere premuto TRANSPOSE e premere un tasto della tastiera di bordo. Per selezionare un'ottava differente premere UP o DOWN. Dopo che avrete effettuato un transpose apparirà un piccolo menu popup che mostrerà di quanti semitoni vi siete spostati.

Le note delle tracce trasposte seguono le regole di TRK KEY NOTE e TRK KEY SCALE, incontrati precedentemente in NOTES SETUP. Il transpose è un offset della KEY note impostata. Se ad esempio avete impostato come KEY NOTE C e premete sulla tastiera di bordo F1, significa che avrete fatto un transpose di + 5 semitoni (siete quindi caduti in FA).

L’offset di transpose può essere anche applicato permanentemente, dopo avere trasposto, premete TRANSPOSE + YES/SAVE. Il valore delle note trigs sarà permanentemente alterato, ovviamente, fino a nuove modifiche.. (mi permetto di aggiungere ;)

Se FUNCTION +TRANSPOSE vengono premuti, attivano la funzione transpose lock. Il transpose lock è indicato da un transpose led acceso.
Quando questa funzione è attivata il tasto TRANSPOSE agirà come se fosse costantemente premuto, permettendo trasposizioni a una mano sola, premendo qualsiasi tasto della tastiera di bordo.

.Ricordate che quando il transpose lock è attivo i tasti della tastiera non saranno in grado, premuti, di emettere note, quindi suono.
Saranno utili solo per funzioni di transpose.
Ma le secondarie funzioni, ad esempio accesso al menu KIT o SOUND, sono ancora possibili.

DESTRUCTIVE TRANSPOSE

Le tracce possono essere distrutte in maniera distruttiva. Alterando il valore delle note permanentemente.
Per farlo basta premere TRACK + UP o DOWN. Il valore dei trig note cambierà in semitoni, in base a quanto avrete alzato o abbassato.
Tutto ciò non necessita dell’attivazione transpose.

COPY, PASTE and CLEAR OPERATIONS

Patterns, track pages, tracce e trigs possono essere copiati, incollati e cancellati.

Il pattern attivo può essere copiato in un’altra posizione nella stessa BANK oppure in un’altra posizione in un’altra BANK.
Per fare una copia del pattern la modalità grid rec **non** deve essere attiva.
Copiate il pattern premendo FUNCTION + REC.
Selezionate un altro pattern e copiate il pattern scelto in questa nuova locazione, premendo FUNCTION + STOP.

L’operazione può essere “undone” annullata, ripetendo la stessa procedura. FUNTCION + STOP.
Per cancellare un pattern, premete FUNCTION + PLAY. Per annullare il procedimento, come prima, di nuovo FUNCTION + STOP.

Dopo avere selezionato un pattern e prima di rilasciare qualsiasi tasto REC, PLAY e STOP possono essere premuti per copiare, cancellare e incollare. Non verranno costruite nuove catene e nessun pattern sarà messo in coda.
E’ possibile cancellare, incollare, copiare, pattern multipli allo stesso tempo.

Le tracce individuali possono essere copiate incollate cancellate nello stesso modo dei patterns. Per farlo, la modalità grid rec **non** deve essere attiva.

Discorso differente per la track page.
La track page è una sola delle, fino a 4, disponibili pagine, all'interno del ambito step sequencer e pattern.
Similarmente alla traccia globale, possiamo incollare, copiare o cancellare ma queste procedure influiranno solo sulla pagina attiva.
La modalità grid rec, questa volta, **DEVE** essere attiva.
Selezionate la pagina che volete modificare, premendo il tasto PAGE. Copiate premendo PAGE +REC. Selezionate una nuova pagina e premete PAGE+STOP ed avrete incollato i valori della pagina precedente nella nuova pagina.
Per effettuare un UNDO, come sopra, ripetete la procedura, quindi, PAGE+STOP.
Premete PAGE + PLAY per cancellare la track page attiva. Per l'UNDO ormai sapete come fare!!

Per copiare il suono di una synth track, premete TRACK + REC. Selezionate una nuova traccia dove desiderate che il suono venga copiato e dopo premete TRACK + STOP.

I trig, completi di loro parameter lock ecc possono essere ovviamente copiati.
Grid **rec** deve essere attiva per potere permettere la copia dei trig.
Premete e tenete premuto un trig e premete REC per confermare la copia.
Per copiarlo in un'altra posizione, premete un altro trig e mentre lo tenete premuto, premete STOP.
Inoltre cari amici è possibile copiare più di un trig. Premete diversi trig. Il trig premuto per primo, sarà considerato come punto di start per la copia.
Quando incollerete, gli altri trig, verranno disposti in relazione alla posizione di questo trig.
Incollate la sequenza di trig copiati premendo un altro trig e premendo STOP.
Cancellate questi locks tenendo premuto uno o più trig e premendo PLAY.

QUICK SAVE and RELOAD COMMANDS

I KITS, SOUNDS, TRACKS, PATTERNS, e SONGS, possono essere istantaneamente salvati e ricaricati. Quando ricaricate, i settaggi verranno riportati al loro stato di salvataggio.

Per un QUICK SAVE (salvataggio rapido) premete YES/SAVE + C1. Lo stesso comando per il salvataggio dei kit, trovato e visto in KIT MENU (comando SAVE KIT).

Per un quik save del track sound della traccia attiva, premete YES/SAVE+D1. Lo stesso comando lo abbiamo visto per STORE TRACK SOUND in MENU SOUND MANAGER.

Per salvare una traccia premete YES/SAVE+E1.

Per salvare un pattern attivo, premete YES/SAVE+F1.

Per salvare una song, premete YES/SAVE+G1.

Per ricaricare velocemente un kit (quick reload): NO/RELOAD+ C1.

Per ricaricare velocemente un track SOUND: NO/RELOAD + D1.

Per ricaricare velocemente una track: NO/RELOAD + E1.

Per ricaricare velocemente un pattern attivo; NO/RELOAD + F1.

Per ricaricare velocemente una song: NO/RELOAD + G1.

CHAINS AND SONGS

Le CHAINS (catene) sono sequenze di diversi pattern. Chains e pattern possono essere usare per formare SONGS.

Potete usare 256 pattern e 64 Chains, significa, per esempio, che potete creare una chain di 256 pattern oppure due chains di 128 pattern. In molti casi, comunque 2-8 pattern in una chain sono già abbastanza.

In sostanza, una song è sempre attiva e contiente due tipi di dati: song row e un scratch pad row.
La song row attiva è visibile graficamente, situata nella parte bassa a sinistra dell'LCD.
Se lo scratch pad è attivo la frafica mostrerà "_ _".
La scratch pad row è di default posizionata all'inizio della song, prima di una song row.

Ogni Song row (row = riga) può contenere o una chain o un pattern.
Questi dati saranno salvati insieme alla song.
La scratch pad row puà anche contenere una catena o un pattern ed è anch'essa salvata come una parte della song.
L'utilità della scratch pad row è per realizzare esperimenti al volo con chains e pattern senza pregiudicare le row programmate per la song.

CHAINS

Se la song row attiva o la scrtach pad row dovessero contenere una chain , tutti i pattern contenuti in quella chain verranno suonati azionando il CHAIN mode, premendo il tasto CHAIN MODE.
Disattivandolo, invece, e avendo song mode inattivo, il pattern correntemente attivo sarà suonato ripetutamente.
Il pattern corrente attivo e tutti gli altri patterns della chain, sono visibili nell'angolo in basso a sinistra del display.

Una chain può essere creata anche se il chain mode è inattivo.
Quando create una chain in questo modo, esistono 2 vie:
DETAILED CHAIN MODE e QUICK CHAIN MODE.

PEr creare chains secondo il detailed mode, premtete CHAIN MODE+ LEFT o RIGHT per muovere il cursore chain.
Può anche essere posizionato prima di un pattern, su un pattern o dopo un pattern.
Se il cursore è posizionato prima di un pattern e il nuovo pattern viene selezionato premendo BANK X/X + TRIG , il pattern selezionato sarà inserito prima del pattern posizionato dopo il cursore.
Se il cursore sta facendo lampeggiare un pattern e selezionate un nuovo pattern, il pattern lampeggiante verrà sostituito.

Quando attivate il CHAIN mode, i pattern della chain saranno suonati in sequenza. La chain verrà loopata solo quando il pattern finale della catena (chain,) avrà finito il suo ciclo.
Per creare chains in modo rapido, (quick mode) premere e tenere premuto BANK X/X e premere i tasti TRIG nello stesso ordine in cui volete vengano concatenati.
Ricordate che la precedente catena viene cancellata, una volta che create una nuova catena in quick mode.

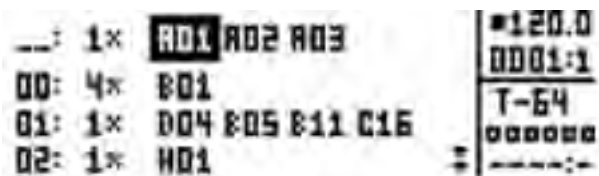
Premendo CHAIN MODE + NO/RELOAD (dipende dalla posizione del cursore) farà si che o si cancellerà il pattern posizionato prima del cursore o il pattern che lampeggerà.

Premendo FUNCTION + CHAIN MODE vi permetterà di creare una nuova, bianca, scratch pad row.
La scratch pad row, allo stesso tempo, potrà essere spostata giù di uno step, nella song row list, come abbiamo potuto vedere quando abbiamo aperto il Song Edit menu.
In questo modo il contenuto della precedente scratch pad row ora è diventato song row 00.

. Chain Mode è ideale quando si improvvisa in live.
Mentre chain mode è disattivato e sta suonando solo un pattern, create una catena e attivate il chain mode. Allo stesso modo, uscite dalla catena creata e fate loopare un solo pattern. Aggiungete e rimuovete pattern per creare nuove catene, attivando e disattivando ancora il chain mode.
Con la fantasia, creando nuove catene veloci premendo FUNCTION + CHAIN MODE, potrete improvvisare songs molto facilmente e velocemente.

SONGS

Le songs non sono altro che pattern e catene strutturati in modo tale da formare lunghe sequenze.
Per entrare nel modo SONG premete il tasto SONG MODE.
Il led SONG lampeggerà indicando lo stato attivo di song mode.
La song attiva inizierà a suonare, riga dopo riga. Se la riga attiva della song è la scrath pad row, la song row 00 sarà suonata poi.. fino a quando la scratch pad row non verrà rimossa dalla song.
La row che sta correntemente suonando è indicata nell’angolo in basso a sinistra del display.

SONG EDIT MENU

Le song vengono create in questo menu, al quale si accede premendo FUNCTION + SONG MODE.

Le songs vengono suonate riga per riga. Iniziando dall’alto e procedendo verso il fondo.
Se una row dovesse contenere una chain, tutti i patterns della chain verranno suonati prima che la song si sposti verso la successiva row.
La posizione della song lungo le row è indicata dalla grafica invertita (negativo)

Nell‘angolo in alto a destra del display viene invece mostrato: i Bpm del progetto, e la quantità di battute e beats eseguiti.
Per navigare tra le row della song con facilità usate le frecce.
Quando il cursore si troverà lampeggiando su un pattern, quel pattern diventerà chiuso da un quadrato. Se invece il cursore si troverà prima o dopo il pattern, si formerà una sottile linea.

Per iniziare a riprodurre una song dall’inizio, premete due volte STOP.
Il cursore della song play position verrà automaticamente spostato al primo pattern della prima song row.
Che normalmente è la scratch pad row.
La song può comunque iniziare anche ad un dato punto deciso arbitrariamente.
Evidenziate la pattern position muovendovi col cursore, usando le frecce.
Premete YES/SAVE per confermare questa posizione.
La grafica sarà al negativo indicando che questo è il nuovo punto di play della song.
Premete PLAY per iniziare a riprodurre la song da questa posizione.

I comandi copy, paste, clear possono essere effettuati ovviamente nelle song rows.

ADDING SONG ROWS AND ASSIGNING PATTERNS AND CHAINS

Premete FUNCTION + YES/SAVE per aggiungere una song row.
La nuova row sarà inserita sotto la row in cui si trova il cursore e il pattern A01 sarà automaticamente assegnato alla nuova row.
Per assegnare un altro pattern alla song row, usate le frecce per muovervi col cursore sul pattern da modificare. lampeggerà e una volta che lampeggerà premete BANK X/X + un tasto TRIG, il gioco è fatto. La procedura, in buona sostanza, è la stessa che si usa per selezionare i patterns.
Spiegata nella sezione SELECTING A PATTERN.

Per aggiungere chain alla song row premete RIGHT. Il cursore si sposterà dalla posizione del pattern e formerà una sottile linea in piedi.
Premete BANK X/X + TRIG per selezionare il pattern da aggiungere alla chain.

Per rimuovere un pattern in una chai, selezionatelo facendolo lampeggiare col cursore e premete FUNCTION + NO/RELOAD.

Se una row contiene una chain, i pattern individuali possono errere riarrangiati, ridisposti all’interno della chain stessa. Selezionate il pattern facendolo lampeggiare col cursore, premte FUNCTION + LEFT o RIGHT.

Per muovere una song row su o giù nella song, spostate il cursore nella song row desiderata e premete FUNCTION + UP o DOWN-

Per cancellare una song row premete FUNCTION +NO/RELOAD

ADDING REPEATS, MUTES AND TRANSPOSE INFORMATION

Varie informazioni extra possono essere inserite alle row e patterns o ai patterns assegnati alla row.
Per ripetere una row con informazioni al suo interno, muovetevi a sinistra della row il più possibile.
Ruotate il data entry knob A per selezionare quante volte la row verrà ripetuta.

Per aggiungere mutes ai pattern della song, evidenziatelo e premete FUNCTION + TRACK.
I grafici di mute a destra dello schermo lcd mostrano quale traccia è stata mutata.
Le tracce mute da song sono anche indicate con un led semi acceso.
A differenza delle tracce mute, le song mute sono fatte da pattern specifici.
Differenti pattern possono avere differenti song muted tracks.
Quando **non** siete in song edit menu e le tracks song vengono mutate manualmente premendo FUNCTION + TRACK, il track led diventerà spento indicando traccia muta.
Il metodo di track mute è stato precedentemente spiegato.

Per aggiungere song mutes quando non siete in song edit menu, potete anche farlo facilmente premendo SONG MODE TRACK o CHAIN MODE + TRACK.

Per trasporre un pattern evidenziatelo con il cursore song e premete TRANSPOSE + un tasto della tastiera di bordo.
Song transpose lavora esattamente come track transpose, sebbene automatizzato.
Il track transpose è stato precedentemente spiegato.

SONG MENU

Menu dove le songs possono essere salvate, caricate, rinominate ecc..
Accedete premendo FUNCTION + G1

RELOAD ricaricherà la song attiva. La riporterà alla sua precedente situazione di salvataggio.
Short cut comand: NO/RELOAD + G1.

LOAD aprirà un menù dove le songs salvate potranno essere caricate. La song attiva è evidenziata in negativo.

SAVE salverà la song attiva in uno dei 16 slot. La song attiva è evidenziata in negativo.
Premete YES/SAVE + G1 per uno short cut di questo comando.

CLEAR cancellerà la song attiva da tutti i contenuti.

EDIT aprirà l’edit menu. Lo stesso menu a cui si accede premendo FUNCTION + SONG MODE:

RENAME rinominerà la song tamite apposito menu.

GLOBAL MENU

Menu con settaggi che influiscono su analog 4 a livello globale.
GLOBAL TUNE, MIDI, CV SETTINGS, li trovate in questo menu.
Ci sono fino a 4 global slots. Ognuno può salvare differenti settagi globali, di modo che la stessa macchina possa avere fino a 4 gestioni globali differenti.

Accedete al menu premendo FUNCTION + C2 , scorrete la lista con UP e DOWn o LEVEL knob.
Per aprire un menu selezionato, premere YES/SAVE.

PROJECT

Sezione in cui i progetti sono gestiti, già visto e spiegato nella sezione PROJECTS.

GLOBAL SLOT (g.s.)

Selezionate quale dei 4 g. s. volete usare. Selezionare lo slot usando LEFT o RIGHT.
Premete YES/SAVE per confermare la scelta. Tutti i cambiamenti fatti in un g. s. sono automaticamente salvati.
Uno slot memorizza le attuali configurazioni di SYNTH, SEQUENCER, CV e Settagi MIDI.

SYNTH CONFIG

Menu per il master tune della macchina e i settaggi di calibrazione.

MASTER TUNE setta il master tune degli oscillatori analogici. Il settaggio default è 440.0 Hz.

CALIBRATION procedura per la calibrazione di oscillatori, pulse widths e filtri. Dopo avere selezionato questa opzione apparirà una finestra pop up che chiederà se vogliamo porcedere
Premete il solito YES/SAVE per confermare, ci vorrà un pò di tempo perché la procedura abbia luogo.
ATTENZIONE, effettuate questo procedimento solo dopo avere contattato il supporto ELEKTRON e solo in caso di reale necessità. La machina esce dalla fabbrica già perfettamente calibrata.

SEQUENCER CONFIG

Menu dei settaggi del sequencer. Cambiate settaggi usando LEFT e RIGHT.

QUANTIZE LIVE REC

Opzione che, quando attiva, permetterà di quantizzare le note immesse in modalità LIVE REC.
Quando disattivata le note registrate live verranno applicate al sequencer affette da micro timing. Leggete altro su micro timing nelle pagine precedenti, argomento già trattato.

KIT RELOAD ON CHG

Funzione che farà si che il kit attivo tornerà al suo stato originale di save, non appena si carica un nuovo kit attivo. Comoda funzione, ad es., per un utlilizzo live. Se dal vivo avete modificato un kit all'estremo e dopo voleste tornare a ad utilizzarlo giocando coi pattern, lo ritroverete coi suoi settaggi originali (pre - modifiche).

MIDI CONFIG

Menu con vari sub menu per le funzioni di settaggio midi.

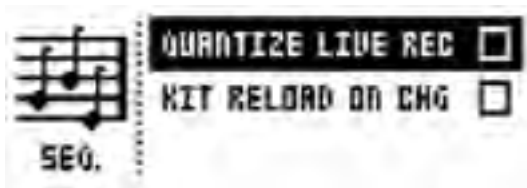
MIDI SYNC

Controlla come A4 invia e riceve midi clock e comandi di trasporto.
Cambiate i settaggi con LEFT e RIGHT.

CLOCK RECEIVE permette alla macchina di ricevere external midi clock.

CLOCK SEND permette alla macchina di trasmettere midi clock.

TRANSPORT RECEIVE permette, una volta attivo, alla macchina di rispondere in tempo reale ai comandi di trasporto come PLAY, STOP ecc.. e posizioni di cursore della song position.

TRANSPORT SEND permette alla macchina, una volta attivo, di trasmettere in tempo reale comandi di trasporto come (vedi sopra).

PRG CH RECEIVE una volta attivo permette alla macchina di ricevere e rispondere ai messaggi di program change. Molto comodo se voleste scegliere patterns esternamente.
Il canale midi che convoglierà i program change in entrata lo si setta nel MIDI CHANNELS MENU, che vedremo assieme poco più avanti.

PRG CH SEND una volta attivo permette alla macchina di trasmettere messaggi di program change. Il canale midi che convoglierà i program change in uscita lo si setta nel MIDI CHANNELS MENU, che vedremo sempre poco più avanti.

MIDI PORT CONFIG

Menu per i settaggi delle porte midi. Cambiate settaggi usando LEFT e RIGHT.

TURBO SPEED setta valori multipli del midi transfer rate, nel caso in cui A4 venisse collegata via midi (in e out) a una macchina con *turbo protocol* compatibile.
LEFT e RIGHT sono utilizzati per selezionare i multipli.
E’ possibile scegliere il settaggio AUTO, di modo che A4 e macchina esterna compatibile inizino una negoziazione sulla velocità turbo da operare.

OUT PORT FUNCTIONALITY decide quale tipo di segnale midi out, la porta trasmetterà.

.MIDI, rende possibile la trasmissione (out) di dati midi.

.DIN 24 renderà possibile alla macchina la trasmissione di messaggi DIN 24 SYNC. Ad opzione attivata i dati midi non verranno trasmessi.

.DIN 48 renderà possibile alla macchina la trasmissione di messaggi DIN 48 SYNC. Ad opzione attivata i dati midi non verranno trasmessi.

THRU PORT FUNCTIONALITY decide quale tipo di segnale verrà spedito dalla porta thru. Leggete sopra, stessi valori di OUT PORT FUNCTIONALITY.

INPUT FROM decide da che sorgente A4 riceverà dati midi.

.DISABLED rende A4 incapace di ricevere dati midi in entrata.

.MIDI rende A4 capace di ricevere dati midi spediti, solo nella propria porta midi in.

.USB rende A4 capace di ricevere dati midi spediti, solo nella propria porta usb.

.MIDI + USB rende A4 capace di ricevere sia nella porta midi che nella porta usb, dati midi in entrata.

OUTPUT TO seleziona le destinazioni alle quali A4 manderà dati midi.

.DISABLED rende incapace A4 nello spedire qualsiasi tipo di dati MIDI.

.MIDI rende capace A4 di trasmettere dati midi solamente dalla porta midi out.

.USB rende capace A4 di trasmettere dati midi solamente dalla porta USB.

.MIDI + USB rende capcae A4 di trasmettere dati midi sia dalla porta midi che dalla porta usb.

ATTENZIONE!!!
Se MIDI+USB è SELEZIONATO sia in INPUT FROM che OUTPUT To o anche solo in una delle due, i dati midi transfer potrebbero limitare la velocità dell'usb.

OUTPUT CH seleziona se la mini-tastiera e le manopole invieranno i dati sul canale auto o il canale MIDI della traccia selezionata.

PARAM OUTPUT seleziona che tipo di messaggi MIDI i data entry knobs invieranno.
Per informazioni riguardo il tipo di parametri, CC o NRPN, consultate l'"appendice D: MIDI".

.NRPN permette di spedire dai KNOBS parametri midi NPRN.

.CC permette di spedire dai KNOBS parametri midi CC.

ENCODER CFG controlla se DATA ENTRY e LEVEL KNOBS manderanno dati midi o no.
Se settato su INT, dati midi non verranno spediti.

KEYBOARD CFG idem come sopra ma per la tastiera di bordo.

RECEIVE NOTES permette, se attivato, ad A4 di essere controllata da un device midi esterno che manda sia dati CC che NRPN .

MIDI CHANNELS

Menu relativo alle configurazioni dei canali midi.

TRACK 1-4,**FX**,**CV** seleziona canali midi dedicati per le tracce che controllano synth, fx e cv. Settaggi di OFF faranno sì che le tracce non rispondano ai messagi midi in ingresso.

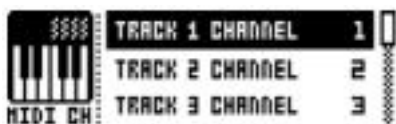
PERF CHANNEL seleziona il canale midi che i data entry knobs inviano quando il performance mode è attivo.

AUTO CHANNEL Seleziona il canale midi della traccia correntemente attiva. Se colleghiamo una tastiera midi esterna che manda dati midi ad A4, la tastiera esterna controllerà ovviamente la traccia attiva (selezionata). Funzione utile per suonare velocemente e saltare da una traccia all'altra per provare differenti suoni.

PROGRAM CHANGE IN CHANNEL seleziona il canale midi che ascolterà i program changes in ingresso. Un settaggio AUTO userà il canale AUTO. Per abilitare A4 a rispondere ai prg change in ingresso fare riferimento al MIDI SYNC MENU.

PROGRAM CHANGE OUT CHANNEL seleziona il canale midi che manderà fuori program changes, quando cambiate pattern. UN settaggio AUTO, userà il canale AUTO. Per abilitare A4 a inviare i prg change in uscita fare riferimento al MIDI SYNC MENU.

MULTIMAP EDIT

Apre un editor per mappare le funzioni delle singole note o intervalli di note su una tastiera MIDI esterna. Le funzioni che potrete mappare sono: trigging interno dei suoni su qualsiasi traccia, trigging di note midi su qualsiasi canale MIDI e la capacità di triggerare patterns con impostazioni customizzate di transpose e timing. Multimap permette di mappare su misura split di tastiera, pattern trigging per singolo tasto, sound trig per tasto, MIDI trig di synth esterni, e altro ancora. In modalità Multimap, ad esempio, tutte le drum kit analogiche, linee di basso, lead possono essere riprodotte simultaneamente. Ideale per spettacoli e improvvisazioni dal vivo.
Inoltre il multimap interno dei trig può essere registrato con il sequencer di A4. Al massimo, una sola funzione può essere mappata per ciascuna delle note 128 di tutta la tastiera MIDI. Una impostazione multimap è memorizzata per ogni slot globale, il che significa che potrete avere quattro diversi multimap di tastiera per progetto e scusate se è poco.

ENTRIES sono i building blocks base del multimap (mattoncini). Definiscono quale funzione sarà attribuita ad ogni singolo tasto nel range della tastiera.
Possono essere creati fino a 128 entries per multi map. Se non esistono entries precedenti, selezionate ENTRIES e poi CREATE NEW ENTRIES.
Se desiderta invece cancellare tutte le entries per crearne una nuova, selezionate ENTRIES e scegliete CLEAR ALL ENTRIES.

Se desiderate usare il multi map di default, uno split di tastiera (KEYBOARD SPLIT), scegliete CREATE SPLIT.
Scegliete il valore da inserire nella parte sinistra del display usando UP e DOWN, premete YES/ SAVE.
Il cursore si sposterà a destra nel display dove troverete una lista di alternative di mapping.
Per editare un valore di multi map, navigate usando UP e DOWN. Cambiate nell'elenco la voce evidenziata premendo LEFT o RIGHT.

Ricordate che i map entries sono istantaneamente "provabili" suonando lo specifico range di tastiera esterna o tastiera di bordo.

Per usare custom map ricordate di settare la tastiera midi esterna sul suo PERF CHANNEL assegnato.

FUNCTION seleziona uno dei 4 tipi di funzionalità *main midi mapping.*

.INT.TRIG setta il key range della tastiera midi selezionata, per controllare suoni specifici della palette sonora o della libreria + DRIVE.

RANGE LOW setta la nota bassa da cui far partire il key range.
RANGE HIGH setta la nota alta dove desideriamo che il key range finisca. Nel caso scegliate una sola nota, settate il valore pari al RANGE LOW.
TRACK setta quale traccia verrò suonata dal key range creato. Su AUTO, suonerà la traccia attiva.
NOTE seleziona quale nota diventa lo start (del key range selezionato). Se non selezionata, sarà esattamente la stessa del RANGE LOW.
NOTE INC definisce di quanti incrementi le note successive suonate incrementeranno.
Per esempio se il valore fosse impostato su 2 e la prima nota del range fosse un C5, la nota successiva nel key range suonerà D5, quella dopo E5 e così via.
Se impostato su 0, tutte le note della tastiera suoneranno la stessa nota. Se desiderate una corrispondenza di 1:1, settate su 1.
SOUND SLOT setta quale dei 128 suoni, trovato nella palette sonora del progetto attivo, suonerà nel key range selezionato. Se settato su OFF, verrà utilizzato il suono della track sound precedente.
SOUND INC definisce di quanti incrementi il prossimo tasto del key range suonerò il prossimo suono. Se impostato su 0 lo stesso suono di cui sopra, suonerà lungo il range definito.
Se settato su 1 suonerà il suono successivo degli slot per ogni successivo tasto premuto. Se su 2 suonerà ogni 2 suoni , su 4 ogni 4 ecc..

. In multi map edit, settare uno specifico sound slot e settare sound inc di valore pari a 1 è conveniente nel caso vogliate, per esempio, suonare una successioni di suoni drum che avete salvato in uno slot range specifico. Vi permette di avere accesso istantaneo a casse rullanti ecc..

FIXED VEL se settato su OFF farà sì che la velocity sensitivity della midi key esterna lavori nel suo modo abituale. Può anche essere ad un valore costante specifico che va da 1 a 127.
1 avremo una velocity costante bassissima, 127 altissima.

DELETE ENTRY cancella tutti i dati inseriti. Selezionate confirm premendo YES/SAVE.

INSERT BEFORE creerà un nuovo entry, con un range che finisce sulla nota precedente il corrente entry. Confermate premendo YES/SAVE.

INSERT AFTER creerà un nuovo entry con un range che inizia sulla nota successiva il corrente entry. Confermate premendo YES/SAVE.
.EXT.TRIG permette il controllo di attrezzatura esterna per una tastiera o key range scelti.

CHANNEL seleziona il canale MIDI specifico su cui le note midi devono essere inviate, può essere anche su AUTO.

NOTE seleziona quali nota sarà lo start del key range scelto.

NOTE INC definisce di quanti incrementi le successive note suoneranno.

FIXED VEL se spento farà lavorare la sensitivity della midi KEY come al solito. Può essere settato anche da 1 a 127, vedi sopra.

DELETE ENTRY, cancella tutti gli entry.

INSERT BEFORE, come sopra.

INSERT AFTER, come sopra.

.NONE seleziona una zona morta della tastiera che non sarà assegnata ad alcuna funzione.
Utile per lasciare spazi muti tra due sezioni di key range con differenti suoni e funzioni.

RANGE LOW setta la nota bassa da cui far partire il key range.

RANGE HIGH setta la nota più alta in cui far finire il key range.

DELETE ENTRY cancella tutti gli entry. Selezionate premendo YES/SAVE.

INSERT BEFORE leggi sopra.

INSERT AFTER leggi sopra.

.PAT.PLAY mappa un pattrrn scelto in uno specifico tasto e key range.

RANGE LOW come sopra.

RANGE HIGH come sopra.

PATTERN seleziona quale pattern, da A01 a H16 del progetto attivo verrà suonato premendo un tasto della tastiera, all'interno del range specificato sopra.

PATTERN INC seleziona di quanto fare incrementare i pattern ad ogni successivo tasto.
Es. settato su 1, partirà pattern A01 poi A02 poi A03 ecc..
Settato su 2 partirà pattern A01 poi A03, poi A05 ecc..
Se scegliete 0 lo stesso pattern saà suonato per tutto il key range.

TRANSPOSE traspone i pattern su o giù 1-36 ottave. Se regolato su 0, transpose inattivo.

TRANSPOSE INC setta gli incrementi con i quali il transpose incrementerà per ogni step lungo il key range. Se regolato su 0, incrementi inattivi.

CHG MODE setta il modo di start dei pattern. D.START fa partire il pattern direttamente dal suo primo step. D.JUMP fa partire il pattern dallo step following del sequencer. SEQ. fa partire il pattern dal suo primo step, non appena il precedente pattern chiude il suo giro.

DELETE ENTRY cancella tutti gli entry. Selezionate e confermate premendo YES/SAVE.

INSERT BEFORE vedi sopra.

INSERT AFTER vedi sopra.

CV CONFIG

Menu per il controllo di cv e gate (collegamento a macchine analogiche).

CV A-D CONFIG

Ogni sottopagina è identica e ne esiste una per ogni uscita CV GATE.
La lista dei parametri in questo menu dipende dai settaggi del menu stesso.
Premendo FUNCTION + CV A-D è una via alternativa per entrare in questo menu e nei suoi corrispondenti CV GATE output.

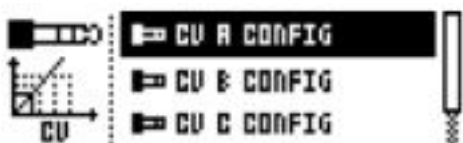
TYPE seleziona il tipo di segnale che verrà spedito all'esterno. GROUNDED, PITCH V/OCT, PITCH HZ/V, VALUE L IN, TRIG e GATE. In base alla selezione, saranno disponibili differenti parametri.

.GROUNDED spegne il cv output. Nessun altro parametro risulta disponibile.

.PITCH V/OCT usato per macchine che hanno come standard il volt/ottava (moog, doepfer, molti sistemi eurorack ecc..)

MIDDLE C seleziona il tuning globale del pitch CV.

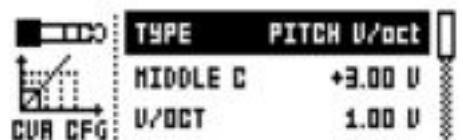
V/OCT seleziona la larghezza di pitch del segnale.

.PITCH HZ/V usat per spedire un diverso control voltage per macchine che come standard non usano v/oct ma herz per volt. AD esempio vecchi YAMAHA o KORG. (cs 10, 20, 30 - ms20)

TUNING setta il tuning globale del pitch cv.

OCTAVE WIDTH setta la larghezza del pitch del segnale.

. VALUE LIN serve a spedire un ulteriore arbitrario control voltages, utile per esempio per sequenziare o "LOCCARE" (parameter lock) parametri di macchine analogiche.

.VALUE MIN setta il voltaggio minimo disponibile da spedire via cv gate output.

.VALUE MAX setta il voltagio massimo disponibile da spedire via cv gate output.
Normalmente non è pericoloso connettere voltaggi compresi tra +/- 15, tra macchine analogiche. Ma rispettate queste limitazioni nel caso non foste sicuri delle tolleranze delle macchine a cui vi collegate.

.TRIG è usato per mandare piccoli impulsi di trig in corrispondenza dello start di ogni evento nota.

LENGHT seleziona la lunghezza dei segnali trig inviati. Alcuni strumenti possono non triggerare correttamente ricevendo piccoli impulsi, provate differenti lunghezze per capire cosa faccia al caso vostro.

POLARITY seleziona la polarità del segnale trigger in uscita. V-TRIG e S-TRIG sono disponibili.
V-trig è un impulso trigger che parte da 0 volt fino a un valore definito da voi utenti.
S-trig è un impulso , al contrario che parte da un valore da voi definito per arrivare a 0V.
V trig diciamo che è lo standard in molti casi, S-trig invece è usato in vechi sistemi moog, korg e yamaha.

LEVEL seleziona il livello dei trig spediti, misurato in volts. Lo standard è +5V per molti sistemi, ma capita che alcuni abbiano bisogno di maggior voltaggio per reagire.

GATE invia un impulso maggiore, con la durata dell'intera lunghezza della nota.

POLARITY funziona come lo stesso parametro disponibile quando TYPE è impostato su TRIG.

LEVEL funziona come lo stesso parametro disponibile quando TYPE è impostato su TRIG.

CLOCK spedisce impulsi periodici sincronizzati al tempo del sequencer.

CLK seleziona il clock division degli impulsi.

SYSEX DUMP

In questo menu potete ricevere e spedire kits, sounds, patterns, songs e global.
Selezionare una opzione a menu con UP o DOWN o il LEVEL knob. Premete il solito YES/SAVE per confermare.

Se ricevete o spedite SYSEX data, le porte MIDI o le porte USB devono essere connesse ad una macchina esterna che spedisca e riceve.

. Se volete esiste ELEKTRON TM 1 usb midi interface per velocità di trasferimento 10 X.

. Se vi connettete ad un computer per il trasferimento di dati, vi consigliamo di usare il software free C6, scaricabile dal sito ELEKTRON.

SYSEX SEND

In questo menu potete spedire kits, sounds, patterns, songs e global utilizzando il MIDI OUT o la porta USB.

Colonna di sinitra evidenzia cosa verrà "backuppato".
Selezionate la colonna con LEFT. Usate UP e DOWN o LEVEL knob per navigare nella colonna.
I dati SYSEX a destra, invece, varieranno in base alla selezione effettuata nella colonna di sinistra.
Premete RIGHT per accedere a questa colonna. Usate UP o DOWN per scorrere o il LEVEL knob per scegliere cosa verrà spedito. Premete YES/SAVE per iniziare la procedura SYSEX.

ALL offre la possibilità di fare un backup completo della macchina.

.WHOLE PROJECT spedisce tutti i kits, sounds, patterns, songs, global slots alla macchina ricevente. Ad esempio il progetto

completo.

.ALL KITS spedisce tutti i kits.

.ALL PATTERNS spedisce tutti i patterns.

.ALL SONGS spedisce tutte le songs.

.ALL GLOBALS spedisce tutti i settaggi di global slot.

KIT spedisce il kit selezionato al device esterno. Un asterisco alla fine del nome del kit indica che non è linkato a nessun pattern.

SOUND spedisce il suono selezionato.

PATTERN spedisce il pattern selezionato al device esterno. A destra dello slot del pattern è visibile il nome del kit linkato al pattern. Un asterisco indica che il pattern non è linkato a kit.

PATTERN+KIT spedisce il pattern selezionato e il relato kit associato.

SONG spedisce la song selezionata.

. Un backup regolare è importante.
. Prima di iniziare un sysex send accertarsi che il dispositivo ricevente sia ingrado di accettare i dati che dovrà ricevere.

SYSEX RECEIVE

Kits, sound, patterns, song, global slot possono essere ricevuti da un device esterno tramite porta midi in o tramite ingresso usb.

La colonna si sinistra seleziona cosa rivecere. Selezionate la colonna con il tasto LEFT. Usate UP o DOWN o il LEVEL KNOB per navigare nella colonna.
I dati SYSEX receive sono collocati nella colonna di destra. E i menu di scelta cambieranno in base alle scelte fatte nella colonna di sinistra. Premete RIGHT per accedere alla colonna di destra. Usate UP o DOWN oppure LEVEL knob per scegliere cosa ricevere.
Premete YES/SAVE per iniziare la procedura si SYSEX RECEIVE.
Analog four inizierà ad elaborare i dati in entrata. Premete NO/RELOAD per fermare l'elaborazione.

ANYTHING elabora e riceve qualsiasi dadto sysex spedito.

KIT

.ACTIVE KIT ricevendo un kit via SYSEX, sostituirà il presente kit attivo con quello appena ricevuto.

.KIT 01-128 salva il kit ricevuto nello slot kit scelto. Un asterisco alla fine del nome del kit indica, come sempre, che non è linkato a nessun pattern.

SOUND POOL salva un suono ricevuto nello slot scelto della palette sonora del progetto attivo.

+DRIVE SOUND salva un suono ricevuto nello slot scelto della libreria +DRIVE.
L'opzione ANYWHERE infilerà il suono ricevuto nel primo slot disponibile. A destra delle indicazioni del BANK, potete vedere il totale degli slot rimasti liberi.

PATTERN salva un pattern ricevuto nello slot pattern scelto. A destra dello slot del pattern sarà visibile, come sempre, il nome del kit associato al pattern. Un asterisco, come al solito, indicherà che il pattern non è associato a nessun kit.

SONG salva una song ricevuta nello slot song scelto.

GLOBAL salva un global ricevuto nello slot global scelto.

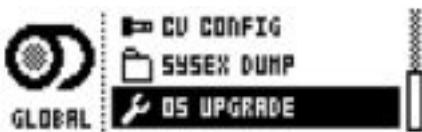
. Procedete con il sysex send quando A4 ha iniziato a "sentire" dati in entrata.
. Quando A4 sta ricevendo su una specifica posizione di lista, qualsiasi dato conseguente che verrà ricevuto, sarà posizionato alla prossima posizione o prossime posizioni della lista.
. A4 può ricevere sysex data sempre, senza rispettare il corrente menu attivo. I dati saranno salvati in una posizione specifica quando specificata e salvata, o nel primo slot libero, se non specificato.

OS UPGRADE

Menu utilizzabile in fase di upgrade del sistema operativo.

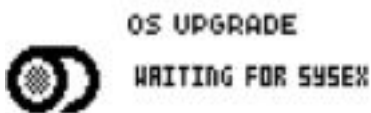
Premete YES/SAVE per rendere A4 pronta per importare i dati sysex relativi al nuovo OS.

Perchè il trasferimento del nuovo os avvenga è necessario, va da sè, che A4 sia collegata o via midi o via usb al device esterno “spedente” il sistema operativo nuovo.
Mentre la macchina riceve il nuovo OS, sarà visibile una barra progressiva, indicante l’avanzamento dell’installazione.
Una volta che la barra è riempita, apparirà una scritta ERASING FLASH e WRITING FLASH.
A os installato con successo, la macchina si accenderà automaticamente.

.Vi raccomandiamo di usare C6 free sysex utiliy per installare il nuovo OS. Scaricabile gratuitamente dal sito ELEKTRON.

.Se A4 riceve os dalle porte midi, consigliamo l’utilizzo di ELEKTRON TM-1 USB per una velocità di trasferimento 10X (dieci volte maggiore).

FORMAT +DRIVE

Offre la possibilità di cancellare tutto il contenuto della libreria + DRIVE.

Quando selezionate questo comando, apparirà una finestra di dialogo che vorrà sapere se siete sicuri .
Premete YES/SAVE per procedere con “SICUREZZA” alla formattazione. (augurandovi che abbiate da qualche parte un precedente backup - aggiunta del traduttore.

EARLY STARTUP MENU

Per accedere al menu premete e tenete premuto FUNCTION mentre accendete A4.
Qui potete scegliere differenti operazioni selezionabili con il corrispondente tasto trig.

TEST MODE

Per entrare nel test mode, premete il primo trig. Se avete problemi con A4 o sospettate che possa avere problemi harware, effettuate questo test. Non devono essere riportati errori come nell’immagine sotto. Se dovesse accadere il contrario, contattate subito il supporto ELEKTRON o il vostro rivenditore.

EMPTY RESET

Senza gran bisogno di traduzioni, premendo il secondo trigger, svuoterete la macchina da tutto, kits, pattern, ecc..

FACTORY RESET

Idem come sopra ovvero senza bisogno di traduzioni, riporta la macchina alle impostazioni di fabbrica. Ovviamente impostando un factory la macchina verrà completamente arata e ri-inizializzata. Quindi prima di fare una procedura del genere assicuratevi di avere salvato tutto in uno slot +DRIVE più alto di 1 (come, ricordate, da inizio manuale).
Per esegurie il comando premete il TRIG 3.

ATTENZIONE IL MANUALE NON LO DICE MA OGNUNA DI QUESTE OPERAZIONI, OVVIAMENTE VA FATTA ONGI VOLTA CCENDENDO E RISPEGNENDO A4.

OS UPGRADE

Scegliete l'opzione premendo il tasto TRIG 4. A$ entrerà in uno stato di attesa, aspettando dati in entrata. Per rendere possibile il trasferimento del sistema operativo, necessariamente, A4 deve essere collegata ad un device esterno via midi, tramite la propria porta MIDI IN.
Il trasferimento di dati midi via USB non è possibile quando ci troviamo nel menu EARLY START UP.
Quando A4 riceve l'upgrade, compare una barra indicante l'avanzamento dello stato e i led TRIG si accendono uno dopo l'altro. Questa procedura richiede tempo.
Apparirà, a barra riempita, prima "PREPARING FLASH" poi "UPDATING FLASH" subito dopo.
A processo terminato, il nuovo OS sarà installato.

MORE ON OSCILLATORS, FILTERS, ENVELOPES AND CV/GATE.

Sezione del manuale dove, in maniera più approfondita, verranno analizzate le funzioni di oscillatori, filtri, inviluppi e cv gate.

OSCILLATORS

Sono disponibili diverse waveform (forme d'onda) nei due oscillatori di ogni synth track.
Modificando il parametro PW, la waveshape può cambiare in tutti i tipi di waveform, cambiando ovviamente il timbro.
Inoltre ogni oscillatore dispone di un dedicato contro PWM LFO, il quale permette di dare al suono anima per mezzo di modulazioni pulsewidth (termine intraducibile se non provandoci con larghezza di pulse "impulso"). Per comodità ove lo trovassi ancora, lascerò PULSEWIDTH.

SAW forma d'onda che contiene tutte le armoniche, pari e dispari. Classici suoni di basso, strings, brass sono spesso creati con questa forma d'onda. Il parametro PW porta in una seconda SAW lo sfasamento (fuori fase) rispetto alla prima. Cambiando il valore PW o inserendo variazioni di PWM la fase tra le due sarà diferente da far sembrare di avere due oscillatori tra loro stonati.
Utile per avere una saw grassa con molto movimento e diverse armoniche che interferiscono tra loro.

Per avere una SAW regolare e “tranquilla” invece, settate PW nella posizione di mezzo (mid position) o anche all’estremo valore.

TRANSISTOR PULSE è una sorta di speciale waveform pulse, utile se volete avere suoni acidi. Comparata alla classica pulse risulta molto più acuta. PW setta la profondità delle parti alte e basse della wave. La differenza principale è che una parte della forma d'onda pulse transistor non è piatta, ma piuttosto un po ' in pendenza, perciò presenta una forma leggermente simile come forma d'onda al dente di sega. Introduce molte armoniche pari rendendo il suono meno vuoto. Impostazioni estreme di PW (positive o negative) faranno sparire completamente le parti alte e basse della wave, mutandola di fatto. Un cambiamento di pitch cambia anche la forma d'onda e anche l’ampiezza di impulso, dando un suono leggermente diverso a diverse altezze.

PULSE con parametro PW settato in MID position (nel mezzo) potrete riprodurre una PULSE perfetta.
Un'onda quadra contiene solo armoniche dispari della frequenza fondamentale e ha un suono cupo, non è così pieno come una forma d'onda a dente di sega.
La modifica del PW rende la forma PULSE asimmetrica, introducendo armoniche pari e rendendo il suono più sottile e nasale.
Utilizzate PWM per introdurre la modulazione di ampiezza di impulso, è il modo migliore di aggiungere anima alla forma d'onda. Quando si desidera ricreare i suoni dei vecchi videogiochi, le onde quadre sono molto utili;). Impostazioni estreme di PW (positive o negative) faranno sparire completamente le parti alte e basse della wave, mutandola di fatto.

TRIANGLE Una forma d'onda triangolare ha un suono morbido e umido, che ricorda un mix tra un onda sinusoidale pura e un'onda quadra.
Un'onda triangolare contiene solo armoniche dispari, ma a livelli inferiori rispetto un'onda quadra. un onda triangolare filtrata da un low pass filter suonerà molto simile a un’onda sine.
Il parametro PW introduce un vantaggio nella forma d'onda, gradualmente cambiandola da un triangolo puro a metà posizione fino ad arrivare a una forma d'onda a dente di sega invertito, questo, con impostazioni estreme di PW.

SUB OSCILLATORS Ogni oscillatore dispone di un sub oscillatore, in esecuzione ad un intervallo fisso sotto l'oscillatore. Attivando un suboscillatore sarà aggiunto più corpo al suono e maggiore profondità. Il suboscillatore lavora come un estensione del pitch regolare dell’oscillatore ma non sarà influenzato da nessun waveshaping o pulse modulation.
Ci sono 4 tipi di sub oscillatori:
1OCT aggiunge una square un’ottava sotto la nota base. La frequenza è pari a un mezzo della frequenza dell’oscillatore.

2OCT aggiunge una square due ottave sotto la nota base. La frequenza è pari a un quarto della frequenza dell’oscillatore.

2PUL aggiunge un 25% di pulse wave 2 ottave sotto la nota base. Suona come un mix delle due precedenti voci.

5TH aggiunge un 33% di pulse wave ad una 5a perfetta (sette semitoni) sotto l’oscillatore. Opera a 2/3 della frequenza dell’oscillatore. Rende possibile eseguire accordi base, semplicemente con una sola traccia synth mono.
----
non tradotto (troppo lungo ma di facile comprensione se si conosce l’armonia)

To get a C minor chord (C, Eb, G), set the oscillator TUN parameter to +7 semitones (for the G), set the sub oscillator to 5TH (for the C), and set the other oscillator to +3 semitones (for the minor third, Eb). To get a C major chord, set the other oscillator to +4 instead (for the major third, E). Suspended chords are created by setting TUN of the other oscillator to +5 (the perfect fourth, F) for a Csus4 chord, or to +2 (the major second, D) for a Csus2 chord. Moreover, four-note chords like the major 7th chord (maj7) and minor 7th chord (m7) is possible by using both oscillators' sub oscillators in 5TH modes, as these chords consists of two perfect fifths. With oscillator coarse tune settings of +7 and +11 semitones (G and B, respectively) the sub oscillators will be placed at C and E notes, forming a C major 7th (Cmaj7) chord. Tuning the oscillators to +7 and +10 semi- tones instead (G and Bb) the sub oscillators end up at C and Eb, forming a C minor 7th (Cm7) chord. The desired chord can be heard when the keyboard or the sequencer plays a C note. When playing other notes, the chord will transpose accordingly, enabling simple chord progressions. Transitions between the minor and major variants can be done on step basis in the sequencer by parameter locking the TUN parameter of the other oscillator to +3 or +4 where desired.

OFF spegne completamente il sub oscillatore. Si noti che è indipendente dall'impostazione regolare della forma d'onda dell’oscillatore.

OTHER OSCILLATOR WAVEFORM SELECTIONS

IN L usa l’audio proveniente dall’esterno nell’ingresso audio L. L’audio entrante può essere modificato da AM, i filtri, l’overdrive e l’amplitude envelope della traccia.

IN R uguale ad in L ma usa l’ext input R.

FDB disponibile solo per OSC1. invece di usare le waveform dell’oscillatore, utilizza l’audio proveniente dal LADDER FILTER output. Come con un OSC, il parametro LEV setta il livello di questo segnale. Alzando il valore, si introduce una sorta di feedback - autoscillazione utile per suoni di drum o urli incontrollabili. Il cutoff del filtro e la resonance, alterano anche essi il comportamento del feedback. Un livello molto più moderato invece, dà più overload a qualsiasi entrata nel filtro da OSC2.. Simile all’ext feedback di certe patches di alcuni synths degli anni 70.

NEI settaggio disponibile solo su OSC2menu. Convoglia l’audio dell’output del filtro multimodo nella traccia precedente la traccia che stiamo editando.
Questo segnale audio è influenzato da AM, i filtri, l’overdrive, e l’amplitude enveloper della traccia.
In questo modo la traccia 1 può essere inviata alla 2, la 2 alla 3, la 3 alla 4.
Per un routing completamente seriale, abbassate del tutto il parametro LVL della traccia “routed”.
Questo settaggio è inutile sulla traccia 1!!!

OFF spegne completamente l’oscillatore. Il sub oscillatore però non è influenzato da questo parametro.

.LA funzionalità AM tra gli oscillatori continua ad esistere anche usando il filter feedback, anche per external input al posto delle waveform di OSC1e2.
In soldoni altri segnali oltre agli oscillatori possono essere soggetti alla AM (amplitude modulation).

FILTERS

4-POLE LADDER FILTER

Non c’è modo di escludere completamente un ladder filter, ma alzando la frequenza di cutoff, passeranno tutte le frequenze.
Si noti che una resonance pari a 0 non dà risposte di frequenza flat, anzi scendono alcuni decibel sia le frequenze alte che le basse.
La risposta flat è raggiunta quando la resonance la si imposta circa a 25, che è anche il valore predefinito.

2-POLE MULTIMODE FILTER

Anche in questo caso, non c’è modo di escludere completamente il filtro multimodo ma se lo si desidera ci sono molti modi per far sì che l’audio passi senza subire tagli di frequenza.

HP2 alla minima frequenza senza resonance.
BS idem.
LP2 alla massima frequenza senza resonance.
PK alla massima frequenza senza resonance.
PK alla minima frequenza senza resonance, questo crea un segnale invertito.

LP2 filtro 12dB/ottava lowpass mode, attenua frequenze sopra la frequenza di cutoff di 12 dB per ottava, simile ai più classici VCF 2 poli. La quantità di resonance determina quanto le frequenze attorno alla frequenza di cutoff vengano enfatizzate.
Il suono di questo filtro è più pulito del LADDER ma le loro caratteristiche sonore differenti sono entrambe da provare.
Se combintati posso creare uno straordinario, ripido filtro a 6 poli.

LP1 lowpass poco ortodosso.. a 6dB/ottava. Ha una attenuazione meno ripida sopra la frequenza di taglio del cutoff, rispetto al modo LP2.
Molte frequenze alte saranno trattenute, rendendo il filtro meno aggressivo.
La pendenza è dolce come il filtro a 1 polo che normalmente non può avere risonanza ma lavora essenzialmente come un 2 poli con un resonance peak.
LP1 è usabile nel caso di equalizzazioni senza risonanza, oppure per aggiungere resonance con un pizzico di morbido lowpass.

BP il filtro BANDPASS attenua gradatamente le frequenze sopra e sotto la frequenza di cutoff con una pendenza di 6db/ottava. Il controllo di resonance determina quanto verranno enfatizzate le frequenze attorno a questa zona di taglio.
BP è comodo per isolare un determinato suono in un determinato punto dello spettro di frequenza, rendendo facile il mix con altri suoni.

HP1 inusuale 6dB/ottava filtro highpass. Attenua le frequenze sotto la frequenza di taglio con un pendenza minore rispetto ad HP2. La quantità di resonance determina quanto le frequenze attorno al punto di cutoff vengano enfatizzate.
Oltre effetti ordinari di filtro passa-alto, la modalità di HP1, senza risonanza, è utile per rimuovere alcune frequenze basse di un suono. In modo da non avere, grazie al passa alto, mix troppo impastati.

HP2 classico highpass 12dB/ottava. Attenua le frequenze sotto la frequenza di cutoff. La pendenza del filtro è molto più ripida se lo compariamo al filtro HP1 questo farà sì che verranno filtrate molte più frequenze basse.
La quantità di resonance determina quanto le frequenze attorno alla frequenza di taglio vengano enfatizzate.

Molto utile per la creazione di suoni lead o hi hats.

BS fitro band stop. Anche conosciuto come band reject o nothc filter.. Lavora in maniera opposta al band pass filter. Il segnale attorno alla frequenza di taglio verrà attenuato moltissimo mentre le frequenze sopra e sotto la frequenza di taglio verranno piano piano sempre meno influenzate, a mano a mano che ci allontaniamo dal punto. A maggiore resonance corrisponderà minor filter notch. (incavo = definizione più verosimile per notch)
Ciò significa una netta contrapposizione rispetto ai filtri precedenti. L'effetto della resonance sarà enorme a settaggi bassi, fornendo un notch molto aperto.
Questo tipo di filtro è molto comodo per equalizzazioni basic e per effetti di filtro unici.
Ad esempio: agendo sul filtro con un lfo potrete ottenere uno sweep dall'effetto phaser.
Controllandolo anche con un inviluppo, usando allo stesso tempo anche il ladder filter, potrete ottenere suoni di filtro molto complessi e interessanti.
Un settaggio statico invece potrebbe fornire interessanti risultati simil acustici, specialmente in caso di suoni con transienti robusti.

PK il peak filter fa passare tutto il suono, enfatizzando le frequenze attorno all'area di cutoff. Più alta è la resonance maggiore sarà l'enfatizzazione delle frequenze di cui sopra.
Il peak filter torna utile quando volete enfatizzare alcune caratteristiche del suono, ad esempio andando ad aumentare la gamma bassa o la gamma media. Può essere usato staticamente come picco in un eq parametrico o dinamicamente, controllato da un lfo o un inviluppo.

ENVELOPES

L'amplitude envelope e gli inviluppi assegnabili offrono 12 differenti shapes (forme), consisntenti in 6 forme base ognuna con 2 differenti comportamento di trigging.
Le grafiche degli inviluppi mostrano indicazioni di come gli inviluppi stessi influenzeranno le destinazioni di modulazione.
A sinistra la fase di rising a destra la fase di falling.
Sia rise che fall (attacco e dicadimento) possono essere sia lineari che esponenzial, utilizzabili in diverse situazioni indicate di seguito. Un punto a sinistra della rappresentazione grafica dell'inviluppo indica che l'inviluppo subirà un restart a 0 ogni volta che subirà un evento trig.
Forme di inviluppo senza punto indicano che l'inviluppo partirà dal livello che aveva quando è stato triggerato.

0-1 linear attack and decay/release. Utile per controllare filtri nel caso desideriate sweep con attacchi e decay lineari.
Usando questo tipo di inviluppo il decay/release tende a cadere velocemente verso la fine, facendo si che 0-1 sia indicato per suoni senza coda.

2-3 considerata la forma di inviluppo standard. Decay e release cadono velocemente all'inizio della loro fase comportandosi in maniera scattante (come un suono acustico tende a fare), lasciando una coda anzichè una fine brusca.

4-5 attacco esponenziale, decay/release lineari. Questa forma di inviluppo rende la fase di attacco (rise) molto rapida. Utile per suoni che sembra suonino in reverse o per suoni che richiedano attacco improvviso.

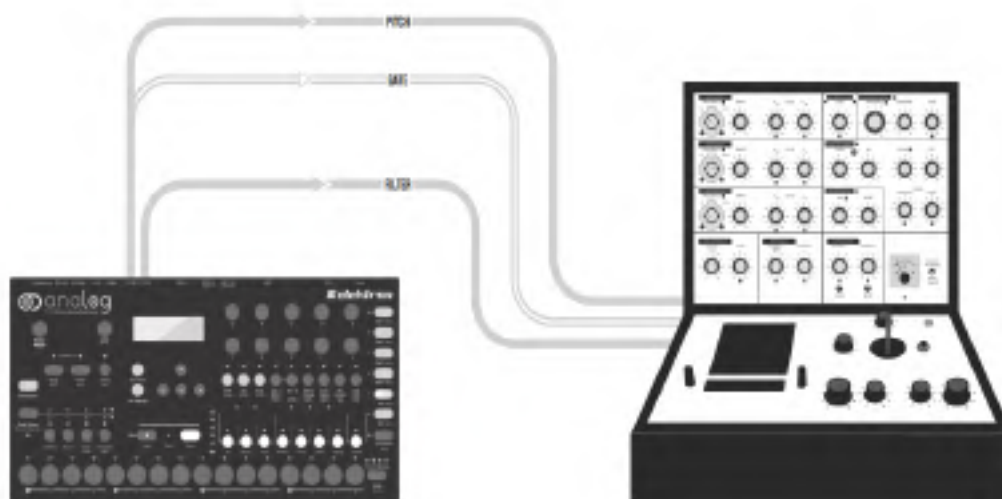
6-7 attacco esponenziale, decay/release esponenziale. Dal momento che il nostro udito percepisce loudness in modo esponenziale, questa forma è utile soprattutto per suoni lunghi che dovrebbero avere fade in e fade out, ad un rate costante.

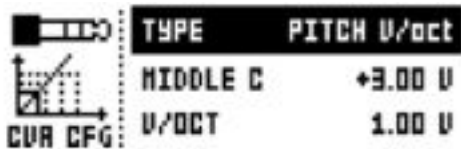
8-9 full attack (attacco totale) e decay/release lineare. L’inviluppo immediatamente giunge al massimo del suo volume e rimane a quel livello per tutta la fase di attacco.Il parametro ATK setta la durata di questa fase di attacco.
Utile per certi suoni percussivi che necessitano di molto punch al volume massimo seguiti da un decay veloce o per altri suoni che devono avere molto corpo prima di entrare nella fase di decay.

10-11 full attack, decay/release esponenziali. L’inviluppo si comporta come il di cui sopra 8-9 ma il decay e release cadranno in maniera brillante “snappy” finendo con una coda. Molto utile per suono percussivi.

SETUP EXAMPLES

Analog 4 è versatile anche per collegarsi a macchine esterne. Ecco di seguito 5 esempi.

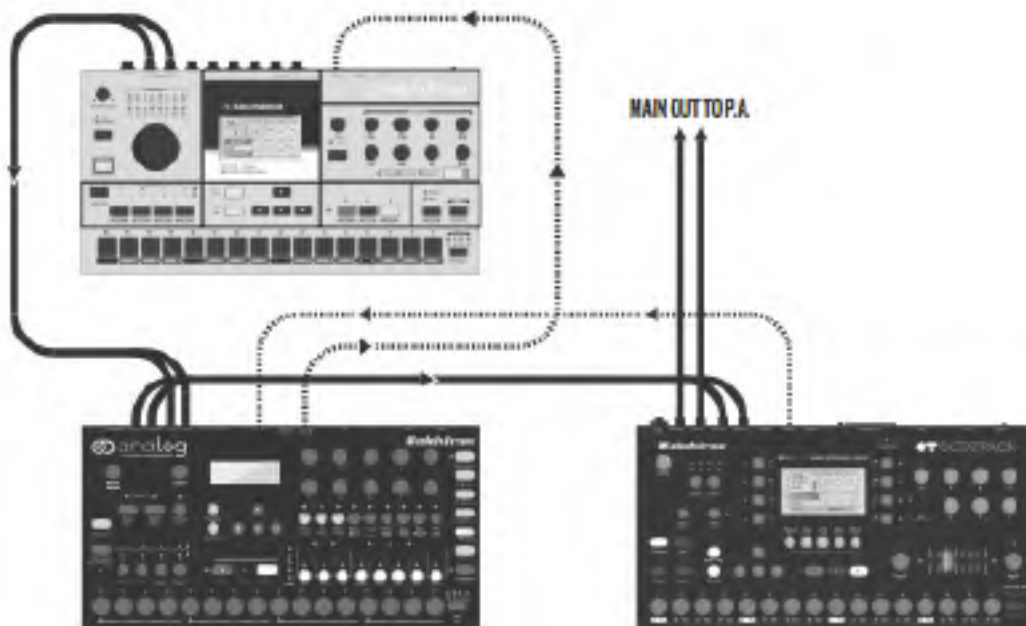
ANALOG FOUR CONTROL OF AN EXTERNAL ANALOG SYNHTESIZER

La traccia CV/GATE di A4 è fatta per controllare macchine esterne con gli ingressi CV GATE.
In questo scenario un synth vintage può essere comandato da A4. Il pitch e il filter cutoff potranno essere controllati.

1. Connettete 2 cavi standard a y (cavi insert) , oppure un cavo a y e un cavo standard mono, da A4 CV AB e Cv CD outputs.
2. Conntette il tip del cavo CV AB in un synth esterno nell’ingresso pitch CV control input. Questo cavo controllerà il pitch del synth.
3. Connettete il ring del cavo del CV AB nello synth esterno nell’ingresso gate. Questo cavo aprirà l’inviluppo del synth esterno.
4. Connettete il tip del cavo CV CD (oppure un cavo mono) nell’ingresso esterno del synth CV Filter input.
5. Mentre siete nella traccia CV premete FUNCTION + CV A, in questo menu settate TYPE su PITCH V/OCT, uscite dal menu.

6. Premete FUNCTION + CV B, qui settate TYPE su GATE. Uscite dal menu.

7. Premete FUNTION + CV C, qui settata type su VALUE LIN. Uscite dal menu.

Ora siete pronti per controllare un synth esterno. sulle pagine CV A, CV B, CV C, i parametri controllabili sono indicati da frecce che partono dal paramertro e arrivano al jack.
Questi parametri ovviamente potranno essere “loccati”.

. Per controllare il pitch di vecchi korg e YAMAHA, usate il PITCH/HzV.
. Nelle pagine CV contenenti le selezioni di PITCH V/OCT, PITCH Hz/V, TRIG e GATE, il parametro source determina da quale traccia i trigger nota verranno mandati.
Il pitch, può. per esempio essere controllato dalla traccia cv mentre il gate controllato dalla traccia fx. Quando selezionate un’altra traccia come traccia buona per mandare eventi cv, l’arpeggiatore di quella traccia può essere usato anch’esso per spedire note di trig.

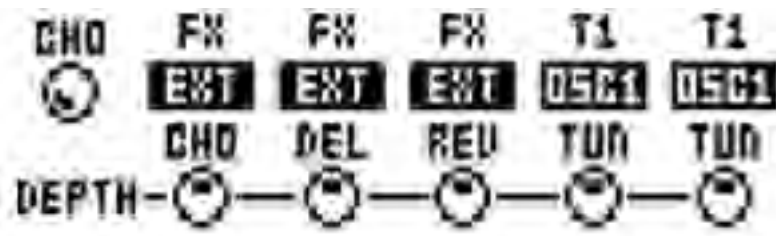
ANALOG FOUR WITH OTHER ELEKTRON GEAR

A4, gode se unita ad altre macchine Elektron e viceversa. In questo esempio. Abbiamo anche Octatrack e Machinedrum. Main out di machinedrum è cpnnesso ad A4. Main out di A4 è connesso a Octatrack.
I main out di Octatrack vanno al PA (impianto).

Machinedrum e A4 sono slave di octa.

Machinedrum crea i beats. A4 bassi e lead. Octatrack, loop di back ground e può campionare in realtime le altre due macchine.

Gli fx interni di A4 possono processare il segnale di machinedrum.

1. Premete la 5 traccia Fx, selezionate EXT IN page
2. Alzate il volume di entrambi i canali a 100.

3. Create una macro performance che controlli chorus, delay e riverbero. Per entrambi i canali L e R. Guardate prima, molto indietro nel manuale, come realizzare una Performance.

ANALOG FOUR AS A FILTERBANK

Grazie al prossimo routign, potremo creare un immenso mono filterbank, consisntente in 8 filtri mono e 4 circuiti di overdrive.
Questo setup può essere sia seriale che parallelo.
Possiamo settare anche per la stereofonia, avendo così disponibili 4 filtri stereo.

In questo esempio i 2 filtri di ogni traccia verranno usati in parallelo, con i filtri delle altre tracce.

1. Connettete gli output, ad esempio, di machinedrum negli inputs di A4.
2. Per tutte 4 le tracce synth, settate il parametro WAV nella pagina OSC1 su IN R e la WAV nella pagina di OSC2 su IN L.
   Questo sommerà i canali L e R.

3. Settate tutti gli altri parametri della pagina su 0. Siate certi che i parametri SUB siano su OFF.
4. Sulla pagina AMP, per tutte le tracce settate ; ATK 0, DEC 0, SUS 127, REL INF.

5. Sulla pagina FILTER, per tutte le tracce. DEP deve essere settato su 0.

6. Immettete note TRIG nel primo step del sequencer. E' necessaario per triggerare l'inviluppo.
7. Premete play sulla Machinedrum.
8. Premete play sulla A4 ora sarete in grado di filtrare il segnale di Machinedrum.

----

tradotto da Max Vicinelli - gennaio 2014 Bologna
info
maxvicinelli@gmail.com

facebook
max vicinelli

web
www.gemboy.it